

**Alma Mater Studiorum – Università di Bologna**

**DOTTORATO DI RICERCA IN**  
**Philosophy, Science, Cognition and Semiotics**

**Ciclo 32**

**Settore Concorsuale: 11/C4 Estetica e filosofia dei linguaggi**

**Settore Scientifico Disciplinare: M-FIL/04 Estetica**

**Contatti e Confini: Corpo e Città tra Occidente ed Estremo Oriente**

**Presentata da: Farnè Federico**

**Coordinatore Dottorato**

**Supervisore**

**Paolucci Claudio**

**Milani Raffaele**

**Esame finale anno 2020**



# Indice

## Introduzione

### 1. La città del futuro tra materialità e virtualizzazione

- Di post-moderni sublimi
- Simbolico e virtuale nella post-città
- Internet come forza efficiente
- Prospettive atmosferiche

### 2. Corpi dis-orientati

- Fine del corpo: transumanesimo e WBE
- Cyborg
- Somaestetica e *Body Building*

### 3. Tokyo: esplorando i meandri del rizoma

- Tokyo *cyberpunk*
- Centro e rizoma
- Interzone: i sakariba (盛り場) da Edo a Tokyo
- Snodi rizomatici
- Decostruzione e virtualizzazione architettonica

### 4. Città e tradizione estetica giapponese

- Intervalli, attese e interstizi: il *ma* (間)
- *Flânerie* tra Europa e Giappone
- wabi-sabi (侘び寂び) e iki (粋)

5. Lo sguardo aptico della telecamera: corpo e città tra ibridismo e mutazione

- Corpi metropolitani in scena
- Contaminazioni meccaniche e desolate metropoli
- Reliquie di mistica transumanista
- Il verbo e la carne
- Della morte e dell'amore

Bibliografia



## Abstract

La ricerca affonda le sue radici da un lato negli studi di antropologia del corpo e della percezione portati avanti da Le Breton il quale, muovendo dalla fenomenologia di Merleau-Ponty e dalle teorie di Michel Foucault sul corpo e il *biopower*, ci restituisce un'immagine del corpo quale profusione e significazione del sensibile. Dall'altro lato, sul solco di una tradizione che va da Simmel, a Rykwert, da Foucault a Lefebvre, si è scelto di analizzare la città come ente primariamente immateriale. *habitat naturaliter* dell'uomo, la città trascende il mero complesso urbanistico-architettonico che le dà forma, andando a disegnare un complesso sistema di relazioni materiali, simboliche e anche mitiche, stratificate nel tempo e nello spazio. La *forma urbis* come *Lebenswelt*, universo culturale che fa dell'insediamento il riassunto del cosmo. A questi due filoni di ricerca si integrano le suggestioni che arrivano dal cosiddetto *affective turn*, focalizzandosi sul ruolo che affettività e percezione corporea hanno nel modellamento delle pratiche sociali. Corporeità e spazio urbano vengono qui a delinearsi come i due estremi di una relazione dialettica nella quale, non solo l'uno tende a definire l'altro in un rapporto di reciprocità e trasformazione continui, ma anche come due enti che tendono a intrecciarsi e con-fondersi l'uno con l'altro. Tutto ciò risulta particolarmente vero quando si va ad analizzare l'impatto che le tecnologie digitali esercitano nel modellamento dei corpi e delle città, avviando un processo di virtualizzazione che porta da un lato all'insorgenza di nuove forme urbane e dall'altro, come reazione e adattamento a un ambiente nuovo, alle soglie del post-umano e alla realizzazione del *cyborg*. La rete, agendo come forza efficiente modellante la realtà, sostituisce il sostrato simbolico-metafisico precedente creando quella che è tutti gli effetti si prospetta essere una realtà aumentata. Al fine di non relegare l'intera ricerca a un ambito eccessivamente teoretico si è ritenuto necessario, in questa sede, integrare il dibattito sia attraverso dati empirici, tentando di cogliere il mutamento nel suo dispiegarsi, quanto ricorrendo alle suggestioni cinematografiche e letterarie. Partendo da una tradizione di studi urbanistici che vede nella Tokyo contemporanea il superamento e la fine della città moderna si sono evidenziati i limiti ma anche i meriti di un simile approccio, provando poi, seguendo la linea tracciata da Tradits, a fornire una soluzione originale al problema. Si è infine voluto scindere, facendo ricorso a un'analisi estetico comparativa, la specificità del fenomeno dagli elementi globali.

## Introduzione

La ricerca nasce dal tentativo di analizzare il rapporto sussistente tra il corpo e la città, visti come i due estremi di una relazione dialettica nella quale, non solo l'uno tende a definire l'altro in un rapporto di reciprocità e trasformazione continui, ma anche come due entità che – soprattutto in un'epoca segnata dalla “liquidità” (baumanamente intesa) - tendendo a trascinare l'una nell'altra, fondando un legame di inscindibilità che le definisce vicendevolmente. Le nuove tecnologie dell'informazione, attraverso una connettività sempre più permeante, complicano il campo fondendo il dominio cibernetico con quello fisico-materiale. Ad una realtà urbana aumentata, fatta di schermi intelligenti e supporti interattivi, fa da contraltare «un corpo sempre più dotato di protesi elettroniche, la cui rinnovata relazione col mondo tende, inevitabilmente, a modificare anche i rapporti con la mente»<sup>1</sup>. Secondo teorici della geopolitica come Parag Khanna, la connettività è il «il nuovo paradigma dell'organizzazione globale»<sup>2</sup>. Ed è proprio dalle implicazioni di questo paradigma che si è scelto di muovere, tentando di vedere come esso si declini all'interno dello spazio urbano e le influenze che esercita sul corpo.

Alle soglie del XXI secolo, Tomàs Maldonado, interrogandosi sulla relazione tra reale e virtuale, e sull'impatto che l'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione avrebbero avuto nel futuro, si chiedeva se fosse verosimile un mondo dematerializzato costituito di sole presenze ineffabili.

È ragionevole pensare che nel ventunesimo secolo che nel ventunesimo secolo avremo a che fare solo con realtà intangibili, con immagini illusorie, evanescenti, con qualcosa di simile a un mondo popolato di spettri, di allucinazioni, di ectoplasmi?<sup>3</sup>

Attraverso un percorso ricco di suggestioni, il filosofo argentino ci mostra, in controtendenza con il pensiero dominante degli anni '90 del XX

---

<sup>1</sup> Livio Sacchi, *Tokyo-to* (Milano: Skira 2004), 231.

<sup>2</sup> Parag Khanna, *Connectography* (Roma: Fazi Editore 2016), 7.

<sup>3</sup> Tomàs Maldonado, *Reale e virtuale* (Milano: Feltrinelli 1999), 9.

secolo, l'ineludibilità del sostrato fisico e della sua esperienza sia a livello individuale che collettivo. Parlando della fisicità infatti afferma:

Fa [...] parte di noi stessi, in quanto noi siamo, biologicamente ma anche culturalmente parlando, il risultato di un processo filogenetico in cui [...] il suddetto rapporto di esperienza ha avuto un ruolo determinante. Piaccia o meno, noi siamo condannati [...] a fare i conti con la nostra fisicità e con quella dell'ambiente.<sup>4</sup>

Il tempo pare aver dato ragione, almeno in parte, a Maldonado. Con buona pace dei teorici della morte della distanza, che vedevano in Internet l'avvento dell'obsolescenza della localizzazione, o dei transumanisti, i cui sogni di emulazione cerebrale appaiono situarsi più nell'orizzonte del fantastico o del fantascientifico, il dato materiale rimane (per ora) ineludibile. Tuttavia, non è nemmeno possibile concepire un sostrato fisico separato da quello digitale; nella realtà contemporanea i due elementi, entrando in collisione, tendono a con-fondersi in *unicum* gestaltico da cui sorge una realtà esperita quale realtà aumentata. La contrapposizione dicotomica tra materiale e virtuale tende a perdere la sua *raison d'être*.

Se gli urbanisti metabolisti degli anni Sessanta, mutuando dalla sociologia dell'informazione la nozione di *network*, definirono una nuova nozione lineare e rizomatica dello spazio urbano che ricalcava la struttura tanto degli organismi vertebrati quanto del sistema nervoso umano, oggi che la società dell'informazione si è innervata nella rete informatica, le metafore organicistiche cominciano a essere tradotte e implementate negli spazi urbani. Edificio paradigmatico in questo senso è la Mediateca Sendai di Toyo Ito: edificio liquido la cui trasparenza è l'esempio di un'architettura «dove l'*hardware* del contenitore sembra essersi smaterializzato come il *software* del suo contenuto»<sup>5</sup>. Non a caso il suo autore ha significativamente dichiarato:

Ho paragonato l'uomo a Tarzan. Nella giungla Tarzan crea il suo corpo e lo sviluppa a contatto con la natura; in relazione all'ambiente circostante, l'uomo moderno è una specie di Tarzan che vive nel mondo dei media,

---

<sup>4</sup> *Ibidem*.

<sup>5</sup> L. Ricca, *Dalla città ideale alla città virtuale* (Roma: Carocci 2014), 97.



all'interno di una tecnologia molto sviluppata. L'architettura dovrebbe essere una sorta di abito mediatico, necessario all'uomo per relazionarsi con l'ambiente e integrarsi in esso. L'idea dell'abito mediatico è una metafora.<sup>6</sup>

Ecco allora che a una digitalizzazione (parziale) della città corrisponde inevitabilmente anche una virtualizzazione (parziale) dei corpi che la abitano, nell'ottica di una soggettività in cui prossimità e connettività, attraverso il tessuto connettivo della rete di internet, si integrano in un orizzonte post-umano. Si viene a individuare una dimensione corporea, affettiva e intellettuale capace di articolare, nel contesto della mutazione, nuove dinamiche costruttive atte a definire l'avvento di un uomo tecnologicamente determinato dall'*habitat* che gli è proprio, la società informatizzata delle macchine. È in questa prospettiva che il chimico James Lovelock auspica il superamento dell'Antropocene e l'avvento del Novacene quale era del sodalizio tra esseri umani sempre più cibernetici e intelligenza artificiale<sup>7</sup>. Il trionfo di bit e atomi definisce una nuova reciprocità tra il corpo e il mondo all'insegna dell'informatizzazione.

Per le suddette ragioni, in questa sede si è deciso di considerare la rete, con i suoi modelli teorici, quale forza efficiente sotto la cui egida vengono modellate nuove forme urbane e corporee, le quali, seppur analizzate separatamente nei primi due capitoli, in un continuo gioco di rimandi vengono considerate sorgenti dalla relazione materiale\virtuale quale fondazione di una nuova realtà. In un procedere più rizomatico e analogico, che ci appare come una delle cifre della contemporaneità, si è poi tentato di cogliere il processo di mutazione nel suo stesso dispiegarsi. In questo senso l'analisi della realtà urbana di Tokyo quale archetipo e prototipo della post-metropoli, ha permesso la congiunzione tra il piano teoretico e quello estetico, attraverso l'esperienza vissuta dello spazio e le sue possibili declinazioni. Inoltre, il

---

<sup>6</sup> Toyo Ito, *Toyo Ito: designboom interview*, <http://www.designboom.com/architecture/toyo-ito-designboominterview/>, 12 Novembre 2012.

<sup>7</sup> James Lovelock, *Novacene: The Coming Age of Hyperintelligence* (London: Penguin Books Ltd 2019).

ricorso funzionale a una comparazione capace di uscire dagli stilemi del *divertissement* intellettuale, per divenire chiave di volta di un confronto costruttivo in grado di cogliere i processi del reale nel loro dispiegarsi, ci ha fornito gli strumenti per comprendere la duttilità di questi mutamenti in relazione alla stratificazione storica, culturale e simbolica di riferimento.

Seguendo queste linee direttrici, la scelta di dedicare un ultimo capitolo alla rappresentazione cinematografica della relazione tra corpo e città, lungi dal distaccarsi dal *corpus* della ricerca, si iscrive in un'analisi sinottica nella quale i film, in quanto opera dell'arte, non sono solo il mezzo di un disvelamento, ma fungono da filtri esemplificativi e interpretativi della realtà che mettono in scena. Se la storia del romanzo moderno coincide, almeno in parte, nel suo progressivo dilatarsi, con la storia della metropoli che ne costituisce lo sfondo – dalla Pietroburgo di *Delitto e Castigo*, alla Parigi di Balzac, Flaubert e Zola, sino alla Praga di Kafka o alla Vienna di Musil – lo stesso possiamo dire di un certo cinema che coabita il medesimo spazio, reale o virtuale della città, la quale fuoriesce *naturaliter* dalla pellicola, di cui, lungi dall'essere mera scenografia, diviene protagonista, colta nel suo processo di mutazione.

Attraverso le opere prese in analisi il cinema articola i suoi differenti sguardi facendo emergere immagini nuove o rivisitate di quella tensione dialettica tra corpo e città, esterno e interno, la cui sintesi, nella storia attuale, non può che essere una identità fragile e in corso di (ri)definizione. L'opera d'arte diviene, esattamente come i testi a cui si fa riferimento nel corso della ricerca, strumento attraverso cui cogliere l'adempimento del processo di postumanizzazione.

La ricerca, da un lato, si muove nel solco degli studi di antropologia del corpo e della percezione portati avanti da David Le Breton, il quale, muovendo dalla fenomenologia di Maurice Merleau-Ponty e dalle teorie di Foucault sulla corporeità e il biopotere, ci restituisce un'immagine del corpo quale profusione e significazione del sensibile. Dall'altro lato, così come il corpo non è il mero insieme dei suoi processi organici e fisiologici, ma «una fonte inesauribile di

pratiche sociali, di rappresentazioni, di immaginari»<sup>8</sup>, allo stesso modo inscrivendosi in una tradizione va da Georg Simmel, a Joseph Rykwert, da Foucault a Henri Lefebvre, si è scelto di analizzare lo spazio urbano come entità primariamente immateriale. La città è ben più del suo complesso fisico-architettonico, «essa è soprattutto, paradossalmente, un ente immateriale, il risultato di un sistema di *relazioni* materiali, simboliche e immaginarie che si stratificano nel tempo e nello spazio»<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> David Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità* (Milano: Giuffrè Editore 2007), 11.

<sup>9</sup> F. Lizzani, L. Ricca, *Dalla città celeste al labirinto metropolitano* (Imola, BO: Editrice La Mandragora 2012), 17.



# La città del futuro tra materialità e virtualizzazione

## Di post-moderni sublimi

Se la Parigi di Haussmann, *ville lumière* per eccellenza della fine del XIX secolo, così come quella contemporanea, offrendo una calma misurata e armonica data da una variazione sottile, illustrano, in un certo senso, l'idea kantiana di bellezza, megalopoli contemporanee come Shanghai, Seoul o Los Angeles, nella discrasia e senso di smarrimento – o per dirla ancora in termini kantiani, nella contrapposizione che stimolano tra sensibilità e ragione – ricreano, seppur in maniera distorta, il sentimento del sublime. Le parole evocative con cui l'architetto Manuel Tradits descrive lo spettacolare *skyline* della megalopoli cinese di Shingai, sembrano cristallizzare quel senso di meraviglia e disorientamento tipico dello *sprawl*.

Shanghai scrutata dalla fiammeggiante torre di Pudong, il nuovo quartiere d'affari situato dall'altro lato dell'Huangpu frutto di un decennio di brutali edificazioni, generano un reale stupore. Di fronte al grandioso panorama di settemila torri decennali della metropoli cinese, versione iperdensa e sovradimensionata delle ville *radieuse* di Le Corbusier, da questo superamento dell'intelligibile, da questa scala differente nasce la tensione.<sup>10</sup>

In Immanuel Kant infatti il sublime è «ciò che piace immediatamente per la sua opposizione all'interesse dei sensi»<sup>11</sup>. Questo particolare stato d'animo che coniuga sgomento e piacere ed «è determinato da effetti di sproporzione e squilibrio tra la nostra capacità di prevalere sull'evento e le dimensioni dell'evento stesso»<sup>12</sup>, può venire stimolato dalla densità verticalizzante della megalopoli contemporanea che, nella sua ascesa *gestaltica*, pone l'individuo

---

<sup>10</sup> Manuel Tradits, Nobumasa Tkahashi, Stéphane Lagrè, Hiroki Akita, *Tokyo. Portraits & Fictions*, trad. it Federico Simonti, *Tokyo. Ritratto di una città* (Bologna: Odoya 2018), 193.

<sup>11</sup> Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft* (1790), trad it. A. Gargiulo, *Critica del Giudizio* (Bari: Laterza 1989), 29.

<sup>12</sup> Raffaele Milani, *Le categorie estetiche* (Parma: Pratiche Editrice 1991), 88.

dinnanzi alla propria impotenza e ne ridimensiona la posizione attraverso la sproporzione gargantuesca dello *sprawl*.

Se la lottizzazione di Barcellona del 1859, su progetto di Ildefons Cerdà e basata su una scacchiera regolare composta da quadrati con gli angoli smussati, offre quella misurata armonia e serena compostezza che contraddistingue il bello, la post-metropoli<sup>13</sup>, infinita (almeno per lo sguardo dell'osservatore) e agglutinante, diviene una manifestazione, seppur alterata, del sublime matematico.

Pur essendo vero che il sentimento del sublime in Kant è suscitato esclusivamente da elementi naturali – statici e di dimensioni sconfinite nel caso del sublime matematico – in questa sede si è deciso di trascendere la fragile dicotomia naturale-artificiale senza volersi perdere in un dibattito nel quale rischieremmo di rimanere bloccati. Si è altresì scelto di considerare le nuove forme urbane che, come vedremo, nella loro propensione alla liquidità e al globalismo, rivoluzionano i tradizionali rapporti simbolici e materiali con gli spazi circostanti, come l'*habitat* proprio dell'uomo contemporaneo, la cui natura non può che essere considerata, almeno in senso lato, urbana. Infine, se come metteva in luce, tra gli altri, Raffaele Milani: «la grande originalità del pensiero di Kant sta nell'aver collegato il sublime all'io nel suo percorso emozionale (non) logico»<sup>14</sup>, non possiamo prescindere dalle profonde differenze tra la sensibilità e gli stimoli derivanti dagli spazi vissuti, di un uomo contemporaneo rispetto a uno del XVIII secolo. È in questo che senso quindi che qui si vuole istituire una comparazione che, lungi dall'essere

---

<sup>13</sup> Con il termine post-metropoli si vuole intendere, in questa sede, una forma urbana nuova derivante da un radicale processo di transizione che ebbe il suo inizio nella città moderna e in cui convergono tanto elementi di deterritorializzazione e ri-territorializzazione afferenti tanto a dinamiche globali quanto locali. La post-metropoli inoltre porta all'insorgenza di una spazialità nuova che tende ad annullare la distinzione tra urbano e non-urbano. A tal proposito si vedano: Edward W. Soja, *Postmodern geographies. The reassertion of space in critical social theory* (London: Verso Press, 1989); Edward W. Soja, *Postmetropolis. Critical studies of cities and regions* (Oxford: Blackwell Publishers, 2000).

<sup>14</sup> Milani, *Le categorie estetiche*, 88.

sovrapposizione, evidenza dei punti di contatto tra il sublime matematico kantiano e quel sentimento intermedio tra meraviglia, disorientamento, terrore e bellezza suscitato dalla visione dello *skyline* sterminato di certe realtà urbane contemporanee.

Il contrasto tra la spazialità misurabile dell'uomo, connessa alla finitudine ontologica che lo contraddistingue, e l'incommensurabilità della post-metropoli pongono l'individuo di fronte all'insufficienza dell'immaginazione nella valutazione estetica delle grandezze. Vi è qui tuttavia una rilevante differenza, se in Kant il sublime è sempre legato all'impotenza dell'uomo di raggiungere la natura, la città 2.0, portando a termine il processo di demondanizzazione, sovverte i fondamenti simbolici su cui lo spazio urbano istituiva le sue forme negando alla radice la possibilità stessa di una dialettica tra *homo artifex* e *natura artifex*. La città cessa di essere un microcosmo e si trasforma in un tessuto con determinati servizi che, sempre di più, tendono inevitabilmente alla deterritorializzazione.

Nel 1962 James G. Ballard, nel tentativo di far uscire la fantascienza dall'*empasse* della *space opera* che la rendeva un genere datato, degradandola «a passatempo marginale ed eclettico, simile ad altri divertimenti barocchi come il teatro Grand Guignol e la narrativa esoterica»<sup>15</sup>, dà l'avvio a quella che a tutti gli effetti è la rivoluzione copernicana della *New Wave*. L'autore britannico sostiene che per la fantascienza sia necessario abbandonare i viaggi spaziali e le esplorazioni di mondi siderali e alieni per rivolgere il proprio sguardo verso l'io interiore (*inner-space*) e il pianeta Terra. «Il futuro è qui e ora» non si stancherà mai di ribadire Ballard con le sue opere.

È da questo *humus* creativo che, tra il 1973 e il 1975, sorge la trilogia post-urbana dello scrittore britannico. I tre romanzi tendono a ridefinire e in un certo senso a cristallizzare le possibili posizioni territoriali dell'individuo metropolitano cresciuto nell'ambiente mediatico e del consumo, siano esse

---

<sup>15</sup> Ballard, "Which way to the inner-space", *New Worlds* 118, May (1962), trans. It. V. Vale, *Re-Search - J. G. Ballard* (Milano: Shake 1994), 50.

l'interno di un'automobile (*Crash*)<sup>16</sup>, esoscheletro che trascende l'evoluzione biologica spalancando le porte a una sessualità post-umana; uno spartitraffico (*L'isola di cemento*), intercapedine di nulla da cui osservare la frenesia metropolitana; o un grattacielo (*Il condominio*)<sup>17</sup>, simulacro di una modernità inquietantemente predisposta alla degenerazione e degradazione. «Viviamo nelle periferie della televisione, in mezzo ai videoshop, ai takeaway e alle telecamere della polizia per il controllo della velocità e faremo bene a trarre tutto quello che si può da questa situazione dato che non c'è nessun altro posto dove andare»<sup>18</sup>, scriveva Ballard in un articolo del 1994 apparso sul *Guardian*.

Nell'*habitat naturaliter* dell'uomo della civiltà tecnologica, la metropoli, va in scena ciò che Ballard chiama "effetto di scollamento", ovvero quell'inquietante sensazione di spaesamento e isolamento esistenziale causata dal continuo sviluppo tecnologico e dalla sua isterica accelerazione.

A più di mezzo secolo di distanza questa rivoluzione sembra giunta al termine; il cielo notturno, obnubilato dai bagliori luminescenti di un'urbanità

---

<sup>16</sup> Dal romanzo di Ballard, David Cronenberg trae nel 1996 l'omonimo film, imprimendo su pellicola, secondo gli stilemi tipici dell'estetica *body-horror* di cui il regista canadese è stato uno dei massimi esponenti, la contaminazione già in atto tra il corpo umano e la macchina.

<sup>17</sup> A testimoniare la nuova sensibilità e l'impulso creativo iniziato con la *New Wave*, nello stesso anno, David Cronenberg realizza uno dei suoi primi lungometraggi: *The Shivers* (1975), in cui, proprio come nel romanzo di Ballard, l'interno di un microcosmo perfettamente razionale e distopico, inquietantemente ispirato all'*Unité d'Habitation* di Marsiglia di Le Corbusier, diviene il teatro di una regressione ad una primitiva e violenta forma di organizzazione sociale. In un contesto in cui si sia «raggiunta la sicurezza assoluta, [...] l'individuo perde il senso del vivere nel mondo, scomparsa la paura scompare anche l'unico fondamento della comunità ed egli si ritrova con una libertà potenzialmente illimitata ma concretamente rinchiusa tra le quattro mura della città prigione». [Emiliano Ilardi, *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard*, (Roma: Meltemi 2005), 187]. In un siffatto contesto il crimine e l'insicurezza acquisiscono allora una funzione quasi salvifica e liberatoria

<sup>18</sup> James Graham Ballard, *Fine millennio istruzioni per l'uso*, (Milano: Baldini e Castoldi 1999), 260.



diffusa non genera più quella sensazione di estasi mista a terrore che vide l'uomo dinnanzi alle prime questioni metafisiche. «La meraviglia abbandona la Via Lattea e si rivolge alla città illuminata. Gli aerei sostituiscono le comete quando «la luna ha perso la parola»<sup>19</sup>. Le trame luminose di Los Angeles colta dalla terrazza dello *Sky Bar* su Sunset Boulevard, lo splendore notturno dei grappoli turriti di Manhattan, l'arabesco abbagliante dei *casinò* di Las Vegas o il mosaico elettrificato delle luci artificiali di Tokyo vista dal *Rainbow Bridge*, «offrono [...] quella sensazione “di essere al mondo”, in cui la meraviglia metafisica si mescola alla connivenza fisica»<sup>20</sup>.

## **Simbolico e virtuale nella post-città**

Oggi, le forme emergenti di nuove aggregazioni urbane sembrano portare a compimento un processo di de-realizzazione dell'unità della città atta all'inserimento di queste ultime in reti globali e a-spaziali. Come mette in luce Parag Khanna, politologo indiano tra i più influenti al mondo:

la connettività ha sostituito la divisione come nuovo paradigma dell'organizzazione globale. [...] [Essa] è uno dei principali motori della grande transizione verso un sistema economico globale più complesso. Le economie sono più integrate e le popolazioni più mobili, il dominio cibernetico si sta fondendo con la realtà fisica [...].<sup>21</sup>

Un siffatto depauperamento e destrutturazione dello spazio reale porta all'ineluttabile superamento delle relazioni gerarchiche tra centro-periferia e città-campagna, tipico dei modelli metropolitani classici, in favore di un sistema reticolare multidirezionale omologo del *network* digitale in cui le post-città fungono da snodi\server di uno spazio globalizzato e rizomatico. È la città-rete di Jean Gottmann<sup>22</sup>. Le nuove configurazioni urbane sembrano

---

<sup>19</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 145.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> Parag Khanna, *Connectography* (Rome: Fazi Editore 2016), 7-8.

<sup>22</sup> Jean Gottmann, “What Are Cities Becoming the Centres of? Sorting Out the Possibilities”, in R. V. Knight, G. Gappert (ed.), *Cities in a Global Societies* (Newbury Park, California: Sage Publications 1989), 57-68.

portare all'implosione dei parametri di orientamento e confini i quali, sdefinendosi avviano processi di sradicamento e deterritorializzazione. Jean Nouvel afferma lapidario:

la nozione di città storica non ha più senso oggi. Una città è al tempo stesso una città di tremila abitanti, un agglomerato, delle nebulose, delle città storiche annucleate nell'ambito di quella che oggi può essere chiamata «la città». Si parla di regione, di città, di urbano in senso lato; viene molto male a delimitare, a dire ciò che la città sia. La città è esplosa.<sup>23</sup>

Geografi, architetti e urbanisti hanno messo in luce, ormai a partire dalla metà degli anni '80 del XX secolo, la necessità di un superamento radicale dei paradigmi tradizionali della rappresentazione urbana. Questi ultimi, figurando le città come entità discrete, definite e perimetrabili, svelano una propensione al controllo e alla sicurezza, attraverso una delimitazione funzionale alle esigenze burocratiche di governo che ci restituiscono una visione gerarchica dello spazio territoriale. Alla logica territoriale, fondamento teorico della gerarchia dei centri di Walter Christaller<sup>24</sup>, si sostituisce il modello interpretativo della città-rete in grado di rendere conto non solo dei nuovi sistemi di relazioni globali tra città e di scambio di flussi, ma anche delle nuove riconfigurazioni dei differenti soggetti locali del *milieu* urbano. Questo passaggio dalla forma città a un sistema reticolare globale avviene all'insegna di una dilatazione dello spazio dell'abitare che rende i confini più labili e rarefatti rispondenti ai principi di frammentazione tipici delle NTIC (nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione) e alle logiche del mercato

---

<sup>23</sup> Odile Fillion (ed.), *La ville : six interviews d'architectes : Oriol Bohigas, Andrea Branzi, Rem Koolhaas, Léon Krier, Pierluigi Nicolini, Jean Nouvel* (Paris: Le Moniteur architecture : Centre Georges Pompidou 1994), 61.

<sup>24</sup> La *Teoria delle località centrali*, elaborata nel 1933, si iscrive all'interno delle teorie di localizzazione ispirate a un concetto funzionalista di gerarchia urbana, e intendeva spiegare, attraverso un esame deduttivo, la distribuzione dei centri urbani, la loro forma e struttura gerarchica sul territorio. [Walter Christaller, *Die zentralen Orte in Süddeutschland* (1933), trans. it. P. Pagnini, *Le località centrali della Germania meridionale* (Milan: Franco Angeli Editore 1980)].

transnazionale. Non solo le *Global Cities*<sup>25</sup> si autoalimentano in base ai legami di interdipendenza finanziaria e commerciale presenti tra loro, senza che la loro posizione geografica le renda necessariamente un volano per la ricaduta degli investimenti sulla regione che rappresentano, ma, attraverso infrastrutture connettive sovranazionali, tendono alla creazione di un'urbanità diffusa atta a ridisegnare e ridefinire anche i tradizionali scenari territoriali.

Il processo di liquefazione, inteso nel senso baumaniano del termine, a cui tende la metropoli contemporanea, porta a una collisione, quando non a un conflitto, tra spazio virtuale e spazio reale, dando vita a un'ibridazione la cui matrice è una viscosità dalla forma instabile e in continua ridefinizione.

I confini, le mura si fanno più liminali e i luoghi più mutevoli e polifunzionali creando così un'interazione sincretica dove la realtà fisico-architettonica si confonde con la sfera digitale su diverse scale e diversi livelli. Ci troviamo di fronte a una realtà urbana aumentata, fatta di pixel assemblati e illusioni sintetiche, dove schermi intelligenti, videoproiezioni e supporti interattivi si mescolano al substrato materico della città tradizionale. In quest'ottica i sistemi telematici e digitali della città contemporanea divengono omologhi delle antiche vie d'acqua<sup>26</sup>, delle strade carovaniere, dei sistemi ferroviari e autostradali che hanno contraddistinto la città storica dall'antichità al XX secolo. Traslando sul piano urbano le metafore di liquidità e solidità di Zygmunt Bauman<sup>27</sup>, potremmo identificare la prima con le varie forme di infrastrutturazione digitale che, nonostante la leggera invasività fisica, permeano la città contemporanea in maniera sempre più totalizzante compenetrando e sovrapponendosi alla pesantezza dell'infrastrutturazione tradizionale. Come mette in luce Livio Sacchi:

---

<sup>25</sup> Per un approfondimento sulle città globali e le loro caratteristiche si veda: Saskia Sassen, *The Global City: New York, London, Tokyo* (Princeton: Princeton University Press, 1991).

<sup>26</sup> Sacchi, *Tokyo-to*, 229.

<sup>27</sup> Zygmunt Bauman, *Modernità liquida* (Bari: Laterza 2011); *La fine della città* (Bari: Laterza 2011).

la sfera delle telecomunicazioni consuma poco spazio fisico ed è, per molti aspetti, relativamente inavvertibile, invisibile, non rumorosa, non inquinante, ecc. In questo senso avvolge la città contemporanea come la città della storia, funziona per gli antichi borghi europei di origine medievale come per le megalopoli asiatiche.<sup>28</sup>

La nozione di *civitas*, intesa come insieme di individui costituenti la comunità, ne esce profondamente stravolta, dando vita a un ibridismo interattivo che connette inseparabilmente la componente materiale con quella virtuale. La rivoluzione digitale infatti ha permesso tanto di appartenere a una piccola comunità da un punto di vista materiale quanto, al contempo, di essere parte di forme di collettività virtuali internazionali quando non globali. Come dimostra il progetto sudcoreano di Songdo, la prima *smart city* realizzata completamente *ex nihilo*, a cui hanno partecipato le più importanti multinazionali dell'*hi-tech*, da Ibm a Hp, da Software Ag a Cisco Systems, lo spazio urbano contemporaneo si configura sempre più come luogo di interazione fra realtà fisico-architettonica e sfera digitale. Se tuttavia la *smart city* ideale, così come viene formulata nell'opera di Carlo Ratti<sup>29</sup>, prevede la coltivazione di forme diffuse di intelligenza (artificiale), sistemi interattivi e sistemi di monitoraggio che si sovrappongano ad agglomerati urbani preesistenti, al fine di migliorare la vita dei cittadini, Songdo, sorta di *panoptikon* urbano postmoderno, si configura come una città di grandi *corporations* globali che sembra essere stata rigurgitata direttamente da un distopico futuro *cyberpunk*. Dichiarò Carlo Ratti:

Songdo è un luogo sterile, dove ogni aspetto della vita sembra programmato. [...] Mi viene in mente una Brasilia contemporanea, [...] una città progettata a tavolino ma incapace di rispondere ai bisogni dei cittadini. Dove la tecnologia sembra essere un fine, più che un mezzo che ci può permettere di essere più sostenibili o migliorare la qualità di vita.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Livio Sacchi, *Tokyo-to* (Milan: Skira 2004), 228.

<sup>29</sup> Carlo Ratti, *Smart city, smart citizen* (Milan: Egea 2013).

<sup>30</sup> Carlo Ratti in Emnauele Coen, "Benvenuti a Songdo, l'incubo perfetto", *L'Espresso*, January 12, 2017.

Questa fluttuazione continua dello spazio urbano contemporaneo tra mondo fisico e sfera virtuale rende la post-metropoli analoga al labirinto: archetipo e metafora di una condizione umana tragicamente in bilico sul baratro del nulla. Non a caso esso è «il luogo oscuro in cui la rete di strade potrebbe non ubbidire ad alcuna legge. Nel labirinto regnano sovrani il caso e la sorpresa, a testimoniare la sconfitta della Ragion pura»<sup>31</sup>.

Tutto ciò crea uno slittamento atto a ridefinire il sistema mondiale in cui viviamo definendo, attraverso la connettività, nuove forme organizzative della specie umana. In una siffatta mutazione in cui le nazioni vedono erosa la loro importanza nello scacchiere geopolitico a favore degli snodi urbani globali, la massima secondo la quale la geografia sarebbe un destino è ineluttabilmente relegata all'obsolescenza. Khanna appare cogliere in maniera particolarmente illuminante questo cambiamento:

Un'infrastruttura è come un sistema nervoso che connette tutte le parti all'organismo planetario; il capitale e i codici sono gli impulsi che vi scorrono attraverso. L'espansione della connettività dà vita a un mondo oltre gli Stati, una società globale che è maggiore della somma delle sue parti. Come in passato il mondo si è evoluto da imperi integrati verticalmente a Stati inter dipendenti orizzontalmente, così ora sta procedendo verso una civiltà globale di rete.<sup>32</sup>

In un siffatto contesto le mappe tradizionali, riportanti i confini delle nazioni, appaiono come il retaggio nostalgico di un passato già superato, incapace di rendere conto dei corridoi di connessione che danno vita a sistemi integrati globali. «Ci stiamo muovendo verso un'era in cui le città avranno più peso degli Stati e le *supply chain* costituiranno una fonte di potere più

---

<http://espresso.repubblica.it/plus/articoli/2017/01/05/news/benvenuti-a-songdo-l-incubo-perfetto-1.292942>

<sup>31</sup> Jaques Attali, *Chemins de sagesse: traité du labyrinths*, (Paris: Fayard 1996) 23. Sul tema del labirinto si veda anche: Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione* (Milano: Bompiani 2007); Francesco Lizzani, Laura Ricca, *Dalla città celeste al labirinto metropolitano* (Imola: Editrice La Mandragora 2012).

<sup>32</sup> Khanna, *Connectography*, 127.

importante delle forze armate»<sup>33</sup>. In questo senso, risulta chiaro allora come il sorgere di nuove conformazioni urbane, le *giga-cities*, configurandosi come città-Stato o, sarebbe meglio dire, Stato-città all'interno dello Stato-nazione, rappresentino un passo avanti rispetto alle *global cities* identificate da Saskia Sassen nel 1991.

A tal proposito risulta esemplificativo il progetto, l'unico attualmente in vigore quale entità amministrativa per la creazione della *giga-city* di Guangdong in Cina. Nel XVI secolo, I francesi, identificando questa regione con la città di Guangzhou, che ne era il centro nevralgico, chiamarono l'area Canton – traslitterazione del portoghese Cantão - facendone il punto di approdo principale per tutti gli occidentali che volevano raggiungere Pechino. Fu proprio lì che, condotti dai portoghesi, sbarcarono personaggi illustri quali: il gesuita Matteo Ricci e il pittore e missionario Giuseppe Castiglione. Nel Canton avevano luogo anche parte dei fiorenti commerci con la Compagnia delle Indie Olandese e la Compagnia delle Indie Inglese. Non è un caso infatti che sia il Portogallo che l'Inghilterra, stabilirono delle basi navali sui due lati opposti dell'estuario del fiume Zhujiang (Fiume delle Perle). I primi, nel 1552, fondarono la colonia di Macao, riconosciuta dalla Cina nel 1670, i secondi invece, nel 1711, stabilirono la prima base commerciale della Compagnia Britannica delle Indie Orientali ad Hong Kong che, dopo il trattato di Nanchino del 1842, divenne Colonia della Corona Britannica. Risulta chiaro quindi come questo triangolo commerciale costituisca già di per sé una zona di collegamenti navali e traffici commerciali la cui importanza logistica risulta storicamente stratificata.<sup>34</sup>

Fu però soltanto nel 1980, con Deng Xiaoping e il suo “socialismo con caratteristiche cinesi”<sup>35</sup> che, attraverso lo sviluppo di Shenzhen, vennero poste

---

<sup>33</sup> *Ibidem*.

<sup>34</sup> Per un approfondimento su queste tematiche si vedano: Marzia Marchi, *Metropoli asiatiche in trasformazione* (Roma: Carocci 2008); Stefano Piastra, “Le città cinesi. Tendenze evolutive dalla Prima Guerra dell'Oppio a oggi”, M. Marchi (ed.), *Città dell'Asia, ricerche geografiche e storico-culturali* (Bologna: Bononia University Press 2017).

<sup>35</sup> Teoria di Deng Xiaoping che mirava alla transizione da un'economia pianificata a una maggiormente aperta al mercato, seppur supervisionata e controllata nelle sue dinamiche

le basi per la nascita della *giga-city* cinese. Posta lungo la linea ferroviaria Kowloon-Canton, la città mercato di Shenzhen, che allora contava circa trentamila abitanti, diviene il primo laboratorio urbano in cui si avvia il passaggio dal modello economico cinese tradizionale a uno maggiormente liberale e aperto a investimenti provenienti da compagnie estere, a cui viene permesso di insediarsi e operare all'interno della prima SEZ<sup>36</sup>. Sul medesimo modello, alle spalle di Macao, venne poi sviluppata Zhuhai e, successivamente, tra Shenzhen e Canton, Dongguan. Dal lato opposto del delta del Fiume delle Perle, dagli anni '80 in poi, si è assistito, grazie agli ingenti finanziamenti provenienti da Hong Kong, alla rapida crescita di Jiangmen, a oggi il secondo porto fluviale del Guangdong, e Zhongshan. Seguendo poi un modello di sviluppo che dalla costa o dagli estuari fluviali muove verso l'entroterra, sono state rispettivamente sviluppate: Zhaoqing, Foshan e Huichou. Come posto in evidenza da Roberto Terrosi:

Tutte queste città verranno incluse in una grande *giga-city*, a forma di bocca (dal satellite di notte sembra la bocca della Cina) che circonda tutto l'estuario, che ha un diametro in media di un centinaio di chilometri sebbene le città più lontane distino fino a 170 km. Questa zona dovrebbe contenere in tutto circa 42 o 44 milioni di abitanti. Ma questa non è proprio la verità, perché di fatto includerà anche Macao (500.000 ab.) e Hong Kong (7,5 mln ab.) raggiungendo un totale di 50 mln di abitanti, grossomodo come la *giga-city* giapponese del Tokaido, e cioè più dell'intera Spagna. Tale zona verrebbe ad avere da sola un PIL di 1518 mld di dollari (più dell'Australia o della Spagna). Una simile concentrazione di popolazione e di ricchezze in relazione agli standard della loro stessa epoca non si era

---

macroeconomiche. «Pianificazione e forze di mercato non rappresentano l'essenziale differenza che sussiste tra socialismo e capitalismo. Economia pianificata non è la definizione di socialismo, perché c'è una pianificazione anche nel capitalismo; l'economia di mercato si attua anche nel socialismo. Pianificazione e forze di mercato sono entrambe strumenti di controllo dell'attività economica.» [John Gittings, *The Changing Face of China*, Oxford (Oxford: University Press 2005), 35].

<sup>36</sup> Con "Zona Economica Speciale" (SEZ) si intende un'area geografica dotata di una legislazione economica differente rispetto a quella sussistente negli Stati in cui suddette zone vengono istituite.

vista dai tempi delle *poleis* greche, o delle repubbliche italiane del Rinascimento, quando Atene da sola aveva una ricchezza pari a un intero regno orientale o nel Rinascimento quando Firenze da sola era più ricca di tutto il regno d'Inghilterra.<sup>37</sup>

La *giga-city* non si configura quindi come un vero e proprio agglomerato urbano, pur conservandone alcune caratteristiche come reliquie sulle quali vanno a installarsi nuovi sistemi di comunicazione e connessione. Ciò che rende tale la *giga-city*, al di là della media della densità abitativa, la quale può comunque risultare fuorviante vista la compresenza di zone densamente popolate con aree decisamente meno dense, è l'organizzazione complessiva della struttura che prevede l'integrazione, all'interno di un unico sistema, dei trasporti, dei servizi e delle differenti funzioni produttive, assistenziali, etc. In questo senso la *giga-city* risulta essere un ente ancora in una fase embrionale del suo processo di sviluppo, «perché per giungere a compimento ha bisogno di tutta una rete di servizi informatici, basati su *smart grids*, *smart roads*, sistemi di risparmio energetico nei vari dispositivi a seconda del numero di utenti, e dunque di tutta una serie di *cyber-physical systems* (CPS), che interagiscono tra loro in un gigantesco *cloud*»<sup>38</sup>. Compito di suddetto *cloud* sarebbe quello di processare e coniugare l'ingente mole di dati (i cosiddetti *Big Data*) proveniente dalle varie reti atte a regolare i servizi e il funzionamento della post-città. In questo modo, si verrà a creare una corrispondenza, o una coincidenza, tra *giga-city* e *cloud* in cui il secondo, definendo e modellando la materialità della prima, permetterà allo spazio urbano di organizzarsi come una sorta di intelligenza artificiale in grado di rispondere ai bisogni e all'entropia prodotta dai cittadini che lo abitano attivamente. È il passaggio dalla macchina per abitare di lecorbusieriana memoria al computer da abitare.

La domanda che dobbiamo porci allora è: cosa, in questo nuovo scenario rimane della città tradizionale? Seguendo le riflessioni di Franco La Cecla,

---

<sup>37</sup> Roberto Terrosi, "Tokaido giga-city. Il Giappone tra post-città e CPS society", *Alfabeta* 2, November 11, 2018, <https://www.alfabeta2.it/2018/11/11/tokaido-giga-city-il-giappone-tra-post-citta-e-cps-society/>.

<sup>38</sup> *Ibidem*.



possiamo considerare che «ogni insediamento viene [...] non solo da un circoscrivere, ma anche da un legare al cosmo intero»<sup>39</sup>, dobbiamo chiederci come la perdita, o quanto meno la tendenza alla liquefazione dei confini che circoscrivono la città, ridefinisca o cancelli il sostrato simbolico che della città tradizionale, ma non solo, era il fondamento. Non solo, l'insediamento in quanto fulcro, riflesso microcosmico di un macrocosmo metafisico, pone se stesso in una relazione dialettica con la campagna e la selva, le quali entrano nella città creando quello spazio irrazionale legato al sacro che contiene le forze selvagge della natura e le riconverte in elementi funzionali alla coesione sociale. Come le cellule staminali generano gli organi di un corpo, l'elemento sacrale-metafisico dà forma alle istituzioni e definisce gli spazi. Come sostiene La Cecla:

La casa, il villaggio, i particolari oggetti d'uso o l'intera città diventano il rovescio del cosmo, un cosmo riflesso, o un cosmo parallelo. [...] L'insediamento è una cosmografia, una cosmologia, ma non come può esserlo un modello statico. Il sistema villaggio, pur essendo il riassunto del cosmo, è esso stesso il cosmo, cioè un sistema che si autoregola e autoproduce. Infatti, è anzitutto un «centro» del mondo. Solo da un centro si possono mandare le direzioni dell'orientamento.<sup>40</sup>

Non è un caso che Joseph Rykwert ascriva alla simbolica che precede la fondazione della città il rituale di definizione, trasformazione e modellamento del suolo.

L'edilizia urbana non è riducibile a una semplice sommatoria di carattere funzionale ed estetica, ma deve comunque essere considerata una rappresentazione dei valori di una società e del suo sistema di funzionamento. È necessario convenire allora che la facoltà metaforica è un fattore fondamentale del nostro modo di abitare il mondo; se le metafore funzionano così bene nel linguaggio, è proprio perché fanno parte del

---

<sup>39</sup> Franco La Cecla, *Mente locale. Per un'antropologia dell'abitare* (Cremona: Elèuthera 2011), 32-33.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

nostro innato patrimonio concettuale. Soltanto la metafora può offrirci le chiavi per le nostre transizioni con l'ambiente fisico.<sup>41</sup>

È con l'incremento di complessità del tessuto urbano e sociale che la componente simbolico-metafisica, da una localizzazione concentrata, tende a disperdersi e stratificarsi ponendo le condizioni per il sorgere di forme sacrali di secondo livello. Se è vero quindi che la città espandendosi avvia un processo di secolarizzazione, è altrettanto vero che il sacro, pur parzialmente destituito dalle sue funzioni primigenie, continua ad agire come forza efficiente funzionale tanto alla definizione degli spazi, quanto al controllo dell'entropia sociale. Tuttavia, questo modello che, seppur deprivato in parte della sua forza, resta ancora valido all'interno della metropoli moderna, appare inadeguato per leggere i mutamenti della realtà urbana contemporanea. La globalizzazione ha dato vita a intere strutture di reti che, attraverso le *supply chain*, mettono in connessione le diverse megalopoli mondiali in un sistema transnazionale in cui il potere politico degli stati-nazione ne esce irrimediabilmente eroso.

Khanna, nel suo illuminante saggio *Connectography*, ci fa notare che:

Sebbene la maggioranza della popolazione mondiale non abbandoni fisicamente la nazione di nascita, l'urbanizzazione rafforza significativamente la sua connettività, *nonostante* il luogo di residenza. Le vite di due persone qualsiasi che vivono in una città europea sono sempre più simili fra loro che non quella di ciascuna di loro rispetto ai connazionali che vivono in aree rurali. In termini di accesso ai servizi di base gli abitanti di Giacarta hanno molto più in comune con quelli di Londra che non con i loro connazionali delle remote isole Molucche.<sup>42</sup>

È per questa ragione che la città contemporanea appare estranea ai modelli storici che ci ha tramandato, così come la sua configurazione ci sembra ubiqua, eterogenea e priva di limiti, ammiccando a un futuro il cui destino è quello di un'urbanità diffusa, tendente a ricoprire il pianeta. È la coincidenza tra *Urbs* e *Orbs* prospettata da Jean-François Lyotard: «se l'*Urbs*

---

<sup>41</sup> Joseph Rykwert, *La seduzione del luogo. Storia e futuro della città* (Torino: Einaudi 2008), 112.

<sup>42</sup> Khanna, *Connectography*, 192.

diventa *Orbs* e se la periferia diviene tutta la città, allora la megalopoli non ha più un fuori. E di conseguenza è priva di un dentro. [...] Non si entra più nella megalopoli»<sup>43</sup>, proprio perché essa è ovunque. Questa nuova *koinè* culturale che, pur nelle sostanziali differenze socio-geografiche, presenta una dimensione globale, ridefinisce, snaturandole, le varie dimensioni territoriali. Ad esempio, in virtù di una iper-mobilità e iper-comunicabilità e di una logica di mercato che auto-stabilisce dall'interno le condizioni per un rovesciamento di egemonia, il vecchio centro cittadino tende a ridursi sempre più a mero simulacro del consumo, sua vera funzione residuale, e scenario fisico di incursioni di giovani del sabato sera provenienti dalla periferia. Gli iGen<sup>44</sup> infatti, grazie alle nuove tecnologie, disertano sempre più le grandi discoteche degli anni '90, veri e propri centri di socialità aggregativa, ormai in completo declino.

Un simile stato di cose sembra iscriversi all'interno dell'analisi che Martin Heidegger fa della sentenza nietzscheana sulla morte di Dio. Secondo il filosofo tedesco infatti, Nietzsche rappresenta lo stadio ultimo della metafisica occidentale.

Mediante il capovolgimento eseguito da Nietzsche, alla metafisica non resta ormai altro che lo stravolgimento e pervertimento nella sua antiessenza. Il soprasensibile diviene un prodotto inconsistente del sensibile. Ma il sensibile, con tale destituzione e degradazione del suo opposto, rinnega la propria essenza. La deposizione del soprasensibile elimina anche il meramente sensibile e con ciò la differenza tra i due.<sup>45</sup>

L'impossibilità della metafisica di perpetrarsi svuota di fatto il sostrato simbolico che, nella città tradizionale, attribuiva un senso allo spazio urbano regolandone, in quanto forza efficiente, parte delle funzioni e dei rapporti col

---

<sup>43</sup> Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna* (Milano: Feltrinelli 2014), 21.

<sup>44</sup> Con questo termine ci si riferisce agli appartenenti della Generazione Z o *Post-Millennials*, che comprende i nati tra la seconda metà degli anni '90 del XX secolo e la fine degli anni 2000.

<sup>45</sup> Martin Heidegger, "La Parola di Nietzsche «Dio è Morto»", in *Holzwege. Sentieri erranti nella selva* (Milan: Bompiani 2002), 209.

territorio circostante. Questa funzione, come vedremo nel paragrafo successivo, oggi appare sempre di più demandata alla rete di internet che, attraverso la sua pervasività, dà forma ai nuovi spazi urbani.

## **Internet come forza efficiente**

Nel 1996, Manuel Castells conia il termine “spazio dei flussi” per indicare «l'esistenza di una nuova forma spaziale propria delle pratiche sociali che dominano e plasmano la società in rete»<sup>46</sup>. Secondo il sociologo americano, i flussi sarebbero «sequenze di scambio e interazione finalizzate, ripetitive e programmabili tra posizioni fisicamente disgiunte occupate dagli attori sociali»<sup>47</sup>. Questa nuova forma spaziale, composta dai *networks* globali integrati, tende ad attenuare le dimensioni legate alla contiguità e alla prossimità fisica. Castells considera lo spazio dei flussi come un'infrastruttura fisica e logica, articolata in tre strati interdipendenti tra loro, che permette il fluire delle informazioni su scala globale.

Il primo livello è dato dal supporto fisico-materiale dalle infrastrutture tecnologiche stesse: «microelettronica, telecomunicazioni, computer processing, sistemi di trasmissione e trasporti ad alta velocità, essi stessi basati su tecnologie d'informazione»<sup>48</sup>. Questa particolare forma spaziale può essere a tutti gli effetti paragonata con la struttura urbanistica di una città o con la rete stradale che collega diverse regioni. La rete tecnologica permette l'assorbimento, al suo interno, di dinamiche economiche e della socialità tipiche degli spazi dei luoghi che, grazie alle nuove tecnologie della comunicazione, vengono immesse in un sistema sovranazionale permeante. Inoltre, vengono designarsi nuove forme sociali ed economiche immateriali basate su un flusso di informazioni, interno alla rete stessa.

Il secondo strato dello spazio dei flussi informazionali è costituito dai suoi nodi e snodi (o *hub*). I primi configurano gli scambi di flussi informazionali

---

<sup>46</sup> Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (1996), trad. it. et. al., *La nascita della società in rete* (Milano: EGEA 2002), 473.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> *Ivi* 473.

dando vita a un processo di creazione di valore e di accumulazione di ricchezza. Dai nodi dipendono gli snodi, veri e propri *hub* di interscambio tra i flussi immateriali propri della natura digitalizzata dell'informazione e i processi produttivi legati alla logistica dei beni materiali.

Infine, il terzo fondamento è quello costituito dalla spazialità organizzativa delle *élite* manageriali dominanti.

L'articolazione delle élite e la segmentazione e disarticolazione delle masse sembra costituire il duplice meccanismo della dominazione nella nostra società. [...] In breve: le élite sono cosmopolite e la gente è locale. Lo spazio del potere e della ricchezza è proiettato a livello globale, mentre la vita e le esperienze della gente sono radicate nei luoghi, nella loro cultura e nella loro storia.<sup>49</sup>

Per quanto queste ultime conclusioni, a cui giunge Castells, necessitino di essere riviste alla luce della pervasività e del coinvolgimento attivo delle persone in processi *bottom-up*, innescati grazie a una sempre maggiore capillarità della rete di internet, l'analisi del sociologo americano ha sicuramente il merito, da un lato, di fornire degli strumenti di analisi efficaci a comprendere le dinamiche inedite di questo nuovo spazio dei flussi, e la sua interazione con lo spazio dei luoghi, dall'altro lato, ha aperto la strada al superamento della narrazione del cyberspazio.

Il termine, coniato da William Gibson nella cosiddetta *Sprawl's Trilogy*<sup>50</sup>, designa «la rappresentazione grafica di dati estratti dalle banche di ogni computer nel sistema umano»<sup>51</sup>. Nel cyberspazio ci si sposta da una rappresentazione grafica a un'altra come all'interno di un *videogame*. Oltretutto, come evidenzia Wendy Hui Kyong Chun nel suo illuminante saggio

---

<sup>49</sup> *Ivi* 477-478.

<sup>50</sup> La trilogia di Gibson, scritta tra il 1984 e il 1988 e composta dai tre romanzi *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, è uno dei carini della letteratura *cyberpunk* e ha contribuito a dare nuova linfa vitale all'immaginario fantascientifico andando a creare una vera e propria subcultura, il cui impatto ha coinvolto, oltre alla letteratura anche il cinema, la moda, la musica e ha creato nuovi schemi interpretativi della realtà in cui viviamo.

<sup>51</sup> William Gibson, *Neuromancer* (New York: Ace Books, 1984), 51.

*Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, tanto nella trilogia di Gibson quanto in *Snow crash* di Neal Stephenson, il cyberspazio risulta non solo visualizzabile ma acquisisce un'aura di misticismo.

Gli utenti possono misurare le dimensioni e il raggio del cyberspazio, pur non essendo in grado di coglierlo nei suoi dettagli più intimi. [...] inoltre, il cyberspazio di Gibson è mistico. Alla fine di *Neuromancer*, il cyberspazio passa dall'essere una "rappresentazione grafica di dati" ad essere il prodotto della fusione di due intelligenze artificiali.<sup>52</sup>

Questa narrazione ha avuto un tale impatto sulla cultura occidentale che, per buona parte degli anni Novanta del ventesimo secolo, si è ritenuto che la fisicità avrebbe perso ogni rilevanza e le distanze sarebbero state eliminate e inglobate nel tessuto connettivo di internet. L'economista Francis Cairncross si spinse addirittura a profetizzare la «morte della distanza»<sup>53</sup>.

Tuttavia, la storia, sembra sinora muoversi su linee direttrici completamente differenti; assistiamo oggi a un'espansione continua dello spazio urbano che, nella storia, non è mai cresciuto come nell'ultimo ventennio<sup>54</sup>. Non solo, sono proprio le megalopoli più connesse a esercitare una maggiore forza attrattiva. Lo spazio dei flussi, come già aveva intuito Castells, non potendosi considerare né assoluto né completamente altro dalla dimensione fisica, coniuga reti virtuali e spazio materiale. Nella loro mancanza di neutralità, le configurazioni digitali divengono significanti del mondo fisico, il quale tuttavia, lungi dall'essere agente passivo, influenza a sua volta il *network* di internet. Come analizza Ratti: «internet, interfaccia bidirezionale, divenne un intrico di energia *top-down* e *bottom-up*»<sup>55</sup>. Le due dimensioni, quella fisico-materiale e quella digitale, entrando in collisione tra loro, si

---

<sup>52</sup> Wendy Hui Kyong Chun, *Control and freedom: power and paranoia in the age of fiber optics* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press: 2006), 42.

<sup>53</sup> Francis Cairncross, *La fine delle distanze. Opportunità e sfide di un mondo senza barriere* (Milano: EGEA 2002).

<sup>54</sup> Secondo alcune statistiche l'incremento della popolazione urbana avviene a un ritmo di 250.000 unità al giorno. [Carlo Ratti, *The City of Tomorrow* (New Haven and London: Yale University Press 2017), 15].

<sup>55</sup> *Ivi* 14.

potenziano vicendevolmente proiettandoci in una futura realtà aumentata la cui tendenza e l'integrazione e l'indistinzione delle due dimensioni.

In breve, la rivoluzione digitale non ha ucciso gli spazi urbani [...] ma neppure li ha lasciati inalterati. L'avvento di Internet, lo spazio dei flussi, [...] non ha eliminato le città ma ha comunque avuto un profondo impatto su di loro.<sup>56</sup>

Le città divengono sempre di più uno spazio ibrido in cui bit e atomi si integrano dando forma alla realtà in cui siamo immersi quotidianamente. In una sorta di *coincidentia oppositorum* tra prossimità e connettività si crea il campo d'azione per l'insorgenza di nuove forme di socialità e nuove pratiche spaziali. Già nel 1999, nel suo saggio *E-topia*, l'architetto William Mitchell parlava della necessità di «estendere le definizioni di architettura e design urbano a includere luoghi sia virtuali che fisici»<sup>57</sup>. È l'interdipendenza tra *software* e *hardware* su cui, attraverso la mediazione della rete, si fonda la nuova metropoli dell'era digitale.

A corroborare l'impatto che i sistemi digitali hanno nello spazio fisico della città, Ratti evidenzia come lo spazio urbano diventi il luogo per eccellenza in cui questa interazione si pone in essere.

Nella smart city un ecosistema di sensori raccoglie le informazioni provenienti dallo spazio urbano, sul quale possono agire una serie di attuatori, modificandolo. I processi *data-driven*, guidati dai dati, trasformano la città in banco di prova; uno spazio misto digitale e fisico, unificato da una piattaforma informatica distribuita.<sup>58</sup>

Tuttavia, dal momento che ogni interazione crea dati, vi è anche una retroazione dello spazio fisico su quello digitale. La post-metropoli diviene in questo senso il regno dell'informatica diffusa in cui, multinazionali dell'*hi-tech* come IBM, Cisco, HP, Samsung, hanno un impatto sempre maggiore non solo nella progettazione degli spazi urbani ma anche sul modo in cui noi ci rapportiamo a questo spazio e lo esperiamo. Basti pensare a come molte

---

<sup>56</sup> *Ivi* 17.

<sup>57</sup> William Mitchell, *E-topia* (Cambridge: MIT Press 1999), 8.

<sup>58</sup> Ratti, *The City of Tomorrow*, 18.

applicazioni degli *smartphone* abbiano effettivamente cambiato il nostro modo di rapportarci alla città; sempre più persone si affidano a sistemi come *Google Maps* in grado non solo di dare indicazioni ma anche di fornirci il percorso più breve per arrivare alla destinazione desiderata, attraverso l'elaborazione dei dati del traffico in tempo reale. Anche la socializzazione e l'interazione tra individui, trapassando, almeno parzialmente, all'interno della rete, ne esce profondamente mutata. Parlando della *giga-city* giapponese e dei luoghi deputati alla socialità e all'incontro tra persone, Terrosi fa notare:

Basta [...] entrare in uno dei tanti caffè in stile Starbucks, per accorgersi che in realtà c'è una folla di persone che siedono da sole, leggendo, consultando il proprio smartphone o usando il notebook. Il massimo della socialità è rappresentato da alcune coppie di fidanzati, di amiche, oppure di studenti che vanno a studiare insieme al caffè. Tutte queste persone cioè già si conoscono e dunque il caffè non è un punto di socializzazione. Allo stesso modo nei numerosi ristoranti capita spesso di vedere clienti solitari. [...] Lo standard all'interno della *giga-city* è cioè quello di una generica socialità senza contatto. Una socialità aggregativa che non si risolve in una socialità comunicativa: praticamente l'apoteosi della folla solitaria. Spesso però tutte queste persone comunicano con qualcuno tramite smartphone, come facevano già prima con i cellulari *i-mode*.<sup>59</sup>

Inserendosi all'interno di un trend comune che sembra coinvolgere la stragrande maggioranza degli agglomerati urbani, la comunicazione, attraverso le più disparate forme di *social network*, trova nella rete un nuovo luogo di elezione. Tuttavia, come fa notare uno studio del 2011 del *Senseable City Lab* che ha incrociato i dati delle telecomunicazioni con quelli degli incontri *vis-a-vis*, sussiste una proporzionalità diretta interazione digitale e incontro fisico<sup>60</sup>. Quindi se è sicuramente vero che esiste una trasmigrazione della socialità comunicativa nella rete di Internet, è altrettanto vero che spesso,

---

<sup>59</sup> Terrosi, "Tokaido *giga-city*. Il Giappone tra post-città e CPS society".

<sup>60</sup> Francesco Calabrese, Zbigniew Smoreda, Vincent D. Blondel, Carlo Ratti, "Interplay Between Telecommunications and Face-To-Face Interactions. A Study Using Mobile Phone Data", in *PLoS ONE* 6, n. 7, 2011.



queste forme di comunicazione, piuttosto che limitare gli incontri creano nuove possibilità. Se così non fosse, *dating-app* come *Tinder* non avrebbero il successo globale che a tutti gli effetti hanno.

## Prospettive atmosferiche

Tentare una definizione di atmosfera parrebbe a prima vista difficile se non insensato; non solo la sua natura impalpabile e rarefatta la rende, almeno all'apparenza, refrattaria a ogni cristallizzazione linguistica, ma la sua onnipresenza fa apparire le atmosfere analoghe alle emozioni, infatti come queste ultime anch'esse sono «situazioni curiose che perdono di significato quando si cerca di raccontarle»<sup>61</sup>. Se, come hanno messo in luce i più recenti studi di scienze cognitive, non è possibile trovare uno stato che non sia emotivamente connotato è altrettanto vero che non è nemmeno possibile trovare una situazione completamente priva di atmosfera.

Come evidenzia Maurice Merleau-Ponty infatti, «nell'individuo l'oggetto è 'parlante' e significativo, la disposizione dei colori, 'vuol dire' immediatamente qualcosa»<sup>62</sup>, esso irradia un *logos* allo stato nascente emotivamente percepito dal corpo-proprio, il quale non solo è pre-condizione di ogni esperienza, ma a differenza del corpo-fisico, forma un'unità preriflessiva tra l'Io e il mondo, nella quale l'esperienza vissuta, caratterizzata da una percezione olistico-emozionale, si segmenta in sentimenti spazializzati.

Potremmo allora, con Tonino Griffero, definire le atmosfere come «stati affettivi e proprio-corporei suscitati nel soggetto da situazioni esterne»<sup>63</sup>. Esse rappresentano la tonalità emozionale specifica di uno spazio vissuto e pre-dimensionale dal quale si irradiano, in un movimento che va dall'esterno all'interno, contagiando il corpo-proprio che ne viene di volta in volta catturato,

---

<sup>61</sup> Dario Galati, *Prospettive sulle emozioni e teorie del soggetto* (Torino: Bollati Boringhieri 2002) 84.

<sup>62</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, trans. it. A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione* (Milan: Bompiani 2003) 186.

<sup>63</sup> Tonino Griffero, *Atmosferologia, estetica degli spazi emozionali* (Milano-Udine: Mimesis 2017) 18.

travolto, alterato, ma mai può essergli indifferente. In questa sede si intende lo spazio vissuto come spazio esperito, direttamente o indirettamente, da un corpo che lo abita, lo vive, lo penetra e ne è parte integrante. Questo spazio è il luogo privilegiato del nostro agire. A esso si contrappone l'asettico spazio della geometria costituito da distanze misurabili matematicamente e da un'uniformità astratta.

Oltre alla distanza fisica o geometrica che esiste tra me e tutte le cose, una distanza vissuta mi collega alle cose che contano ed esistono per me e le collega tra di esse. Questa distanza misura in ogni momento l'ampiezza della mia vita»<sup>64</sup>. Lungi dall'essere dicotomica, la relazione tra il corpo e il mondo consta di una continuità sensoriale - irriducibile al mero dato cognitivo di cui si occupa la psicologia specialistica - nella quale «le atmosfere sono sentimenti effusi nello spazio. Delle modalità di una comunicazione proprio-corporea predualistica ora sovrasoggettive e sovraoggettive [...], ora maggiormente dipendenti dal soggetto, oppure condensate in (o ancorate a) oggetti preferenziali»<sup>65</sup>.

In questo senso le atmosfere, proprio come la percezione sensoriale, non sono e non possono essere indifferenti alle culture e alle sensibilità, bensì vengono filtrate e interpretate da esse, tanto che potremmo parlare della percezione atmosferica come di un sesto senso. Anzi, potremmo affermare che le attività percettive decodificano il mondo che ci circonda attraverso un tracciato simbolico-sociale e uno atmosferico, dove i due elementi, lungi dall'essere due estremi di una sintesi dialettica, tendono a (con)fondersi l'uno con l'altro. Se è vero che le atmosfere sono sentimenti effusi dallo spazio (o dagli oggetti), mentre la percezione appartiene al corpo-proprio ed è parzialmente definita dal sostrato culturale di riferimento, è altrettanto vero che i due elementi non sono mai completamente scindibili l'uno dall'altro ma si compenetrano.

Per dirla con Merleau-Ponty:

---

<sup>64</sup> Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, 375.

<sup>65</sup> Griffero, *Atmosferologia*, 110.

la cosa non può mai essere separata da qualcuno che la percepisca, non può mai essere effettivamente in sé perché le sue articolazioni sono quelle stesse della nostra esistenza e perché essa si pone al termine di uno sguardo o di un'esplorazione sensoriale che investe l'umanità. In questa misura, ogni percezione è una comunicazione o una comunione, la ripresa da parte nostra di un'intenzione estranea, o viceversa è la realizzazione all'esterno delle nostre esperienze percettive e come un accoppiamento del nostro corpo con le cose.<sup>66</sup>

Ecco allora che le atmosfere, come mette in luce Griffero, appaiono essere delle qualità-ponte nelle quali la comunicazione con il corpo-proprio acquisisce la caratteristica prototipica della fusione con lo strumento propria del musicista o dell'atleta<sup>67</sup>.

In questo continuo interscambio tra l'individuo e lo spazio che lo circonda, il corpo, occorre ribadirlo, non è uno strumento che riceve passivamente gli stimoli esterni, ma al pari del linguaggio, esso è un continuo fornitore di significati. Come scrive Le Breton «Se il corpo e i sensi sono i mediatori del nostro rapporto con il mondo, sono tali soltanto attraverso il simbolico che li circonda»<sup>68</sup>. Tra la sensazione e la percezione interviene la facoltà conoscitiva, i sensi divengono un modo per dare senso, per penetrare il mondo e renderlo comunicabile. Lo sguardo che scivola su un paesaggio non è mai asettico, cattura una realtà, la imbriglia, facendo di quella linea d'orizzonte un destino a cui non si può sfuggire<sup>69</sup>.

È una *poiesis* estetica, a cui si contrappone il colpo d'occhio, che scivola effimero sulle cose. Seppure immateriale lo sguardo ha in sé qualcosa di aptico e agisce simbolicamente. Come già evidenziato da Heinrich Wölfflin nel 1898,

---

<sup>66</sup> Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, 418.

<sup>67</sup> Griffero, *Atmosferologia*, 55.

<sup>68</sup> David Le Breton, *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi* (Milano: Raffaello Cortina Editore 2007) 5.

<sup>69</sup> In *Aurora*, Friederich Nietzsche descrive l'inclusione dell'uomo nei limiti del proprio corpo e la dipendenza da esso per ciò che riguarda la conoscenza. Questo punto viene approfondito più avanti nell'ultimo capitolo della tesi. Friederich Nietzsche, *Aurora*, tr. It. in *Opere*, I (Milano: Adelphi 1964) 88-89.

lo sguardo agisce in una concertazione sinestetica che, insieme agli altri sensi, coinvolge il corpo nella sua totalità.

Se noi fossimo delle entità puramente ottiche, il giudizio estetico del mondo fisico ci sarebbe precluso. [...] Forme fisiche possono risultare caratteristiche solo nella misura in cui noi stessi possediamo un corpo. In quanto esseri umani dotati di un corpo, che ci insegna cosa sia il peso, la contrazione, la forza e così via, collezioniamo esperienze che ci permettono di percepire le caratteristiche di altre forme.<sup>70</sup>

L'individuo, mettendo a fuoco i dati sottrae situazioni, emotivamente connotate, all'incessante fluire del mondo. Indotto da «una sorpresa, una bellezza, una particolarità qualsiasi che invita all'attenzione»<sup>71</sup>, da un'atmosfera insomma, lo sguardo diviene allora un'alterazione dell'esperienza sensibile, «tocca a distanza avendo gli occhi a strumento»<sup>72</sup>. È un'esperienza sinestetica in cui la vista, coniugandosi con gli altri sensi, supera la dicotomia soggettivo-oggettivo e ascrive ai luoghi un'identità estetica.

In un siffatto contesto la città, spazio vissuto per eccellenza, può essere eletto a luogo privilegiato nel quale la carica atmosferica si dispiega in tutte le sue prismatiche sfaccettature. Ciò non solo quando il paesaggio urbano viene indolentemente percorso dalla camminata del *flâneur*, ma anche quando, lasciandoci impressioni quasi pittoriche, viene colto in maniera fugace dal finestrino di una macchina o di un treno. Non solo, anche quando trattiamo della post-metropoli o di spazi come non-luoghi, possiamo comunque ravvisare un'atmosfera fosse anche quella di un incubo edilizio. «In breve, così come è un paesaggio anche quello devastato dall'artificio, è atmosferico anche il coinvolgimento affettivo e proprio-corporeo negativo che si prova nella città più disordinata e anonima»<sup>73</sup>. L'atmosfera degli spazi urbani diviene allora il tessuto epiteliale che ricopre la città e invade il nostro corpo venendo al

---

<sup>70</sup> Heinrich Wölfflin, *Prologomena zu einer Psychologie der Architektur* (1898), tr. it. et. al., *Psicologia dell'architettura* (Milano: Franco Angeli 2010), 16.

<sup>71</sup> Le Breton, *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi*, 47.

<sup>72</sup> *Ibidem*.

<sup>73</sup> T. Griffero, *Atmosferologia*, 96.

contempo invaso da uno sguardo multisensoriale che lo penetra. Come mette in luce il geografo Jürgen Hasse: «le atmosfere manifestano la corporeità-propria dell'uomo che si muove nello spazio materiale della città e si sente impegnato [...] in situazioni affettive. Dall'altro lato esse manifestano in senso metaforico la 'corporeità-propria' della città che [...] racconta la vita nella (e della) città»<sup>74</sup>.

Lo sguardo sulla città è sempre assiologico, vi è radicata un "visione del mondo" che fa sì che tra il percepito e il percipiente si instauri un interscambio continuo di significazioni. Da un lato infatti possiamo osservare che la città sarà diversa non solo se chi esperisce i suoi spazi è chi vi abita o chi la visita trepidamente da turista, ma anche a seconda delle nostre disposizioni d'animo e della storia personale e culturale che modificano le tonalità dello sguardo.

«L'uomo che non amava una certa città o una determinata regione prende a lodarne la bellezza dopo aver fatto un incontro d'amore decisivo o aver posto fine ad antiche preoccupazioni relative a quei luoghi»<sup>75</sup>. Dall'altro lato è innegabile che da ogni spazio edificato, attraverso le sue architetture e la sua pianificazione urbana, scaturisca un'intonazione sentimentale la quale spesso diviene parte integrante dell'identità stessa della città, al punto da fare della sua atmosfera una vera e propria mitologia; basti pensare a certi *skyline* dal valore altamente simbolico. Diversa infatti sarà l'esperienza che si avrà percorrendo a piedi i vicoli di una città ricca di suggestioni storiche e artistiche come Siena o i marciapiedi di cemento di un'affollata metropoli moderna circondata da imponenti grattacieli come può essere Dubai.

Seppur ricco di suggestioni, un simile approccio appare, in questa sede, non esente da criticità e interrogativi. Per quanto sia indubbio che i luoghi vengano continuamente investiti da coloriture emotive che da essi sembrano sprigionarsi, è altrettanto vero che una definizione delle atmosfere come quasi-cose, attribuendo a queste ultime uno statuto ontologico, a tratti nebuloso, a tratti cangiante, rischia di appiattire il discorso all'interno di una dicotomia

---

<sup>74</sup> Johann A. Hasse, *Die wunden der stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte* (Wien: Passagen 2000), 133.

<sup>75</sup> Le Breton, *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi*, 75.

soggetto-oggetto quale dialettica precostitutiva del reale. Inoltre, l'innalzamento delle atmosfere ad enti, per quanto inafferrabili e impalpabili, sembra relegare sullo sfondo quella complessa rete relazionale da cui non solo sorge la differenziazione tra l'Io e il Mondo, ma la cui azione concorre a investire di significato il reale.

Scriva Harry Francis Mallgrave, pioniere dell'applicazione degli studi neuroscientifici in ambito architettonico:

Siamo esseri incarnati, in cui menti, corpi, ambiente e cultura sono connessi tra di loro a livelli diversi. [...] Il nostro corpo e le sue basi emotive, tanto a livello cosciente quanto a quello preconscious, modellano il modo in cui pensiamo o ci impegniamo attivamente nel mondo [...]. È questo campo dinamico di relazioni tra mente, corpo e materia che configura la nostra comprensione precognitiva e cognitiva del mondo, invece che qualche astrazione statica della nostra presunta natura umana.<sup>76</sup>

Un siffatto punto di vista appare, da un lato, più funzionale ai fini di una ricerca che miri a evidenziare la stretta correlazione tra i mutamenti e le ridefinizioni a cui sia il corpo sia lo spazio urbano vengono sottoposti all'interno della rivoluzione digitale e del loro parziale trasferimento nella rete di internet. Dall'altro risulta anche capace di cogliere le istanze avanzate da quell'*affective turn* che nell'ultima decade ha investito buona parte delle scienze sociali e umane, focalizzandosi sul ruolo che emotività e percezione corporea hanno nel modellamento delle pratiche sociali.

Brian Massumi distingue tra affetti ed emozioni, dove i primi tendono a configurarsi come «prospettive sinestetiche virtuali ancorate nel realmente esistente [...], una risposta non significativa a una qualità dell'intensità»<sup>77</sup>. Gli affetti sarebbero allora intensità vissute, pre-cognitive, pre-simboliche, pre-linguistiche e pre-personali, costituenti il sostrato virtuale e reale da cui emergono la realtà e il soggetto. È da questa indifferenziazione precostituente

---

<sup>76</sup> Harry F. Mallgrave, *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze* (Milano: Raffaello Cortina Editore 2015), 11-13.

<sup>77</sup> Brian Massumi. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. (Durham, North Carolina: Duke University Press 2002), 35.

e precostitutiva che Io e Mondo si differenziano permettendo l'esperienza delle emozioni che, nell'ottica del filosofo e teorico sociale canadese, sono affetti acquisiti all'interno di strutture di significato. Come precisa Timothy Ingold il corpo vive ed esperisce i luoghi in maniera totalizzante ed affettivamente connotata, facendo emergere la percezione attraverso delle *correspondences* con l'ambiente<sup>78</sup>. Gli spazi sono sempre spazi affettivi su cui si stratificano pratiche sociali. Usando le parole di Yael Navaro-Yashin l'affettività si coniuga come «una sensazione non discorsiva generata da uno spazio o un ambiente».<sup>79</sup>

Lo spostamento di *focus* sul *meshowrk* relazionale e affettivo, pur sottintendendo una relativizzazione soggettivistica, ha l'innegabile vantaggio includere all'interno del percorso l'esperienza vissuta degli individui. È vero, l'ambiente esperito è sempre soggettivato, tuttavia dobbiamo ricordarci che:

Soggettività significa, prima di tutto, vedere il mondo da una prospettiva situata nel tempo e nello spazio, costituita dalle potenzialità motorie corporee, e sempre *affezionata* dal rapporto con il mondo, cioè caratterizzata da un'esperienza di un certo colore emotivo [...] e accompagnata da variabili condizioni interne del corpo [...]. Grazie al corpo interno ed esterno, soggetto e oggetto non sono altro che descrizioni variabili di aspetti correlativi di un costrutto di base: la relazione intenzionale, l'apertura verso l'altro da sé.<sup>80</sup>

Un simile approccio, non solo ci permette di superare quello che l'architetto finlandese Juhani Pallasmaa ha definito “oculocentrismo”<sup>81</sup>, ma ci inserisce in una prospettiva maggiormente olistica in cui l'esperienza estetica

---

<sup>78</sup> Timothy Ingold, *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. (London: Routledge 2000).

<sup>79</sup> Yael Navaro-Yashin, “Affective spaces, melancholic objects: ruination and the production of anthropological knowledge”, *Journal of the Royal Anthropological Institute* (N.S.) 15, 2009, 13.

<sup>80</sup> Vittorio Gallese, “Prefazione”, in Mallgrave, *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*, XII-XIII.

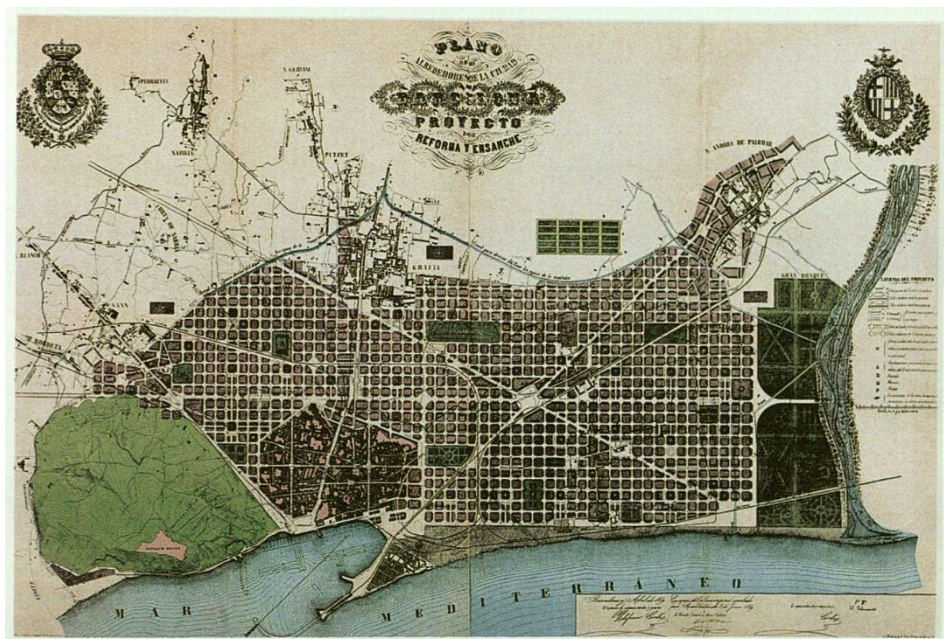
<sup>81</sup> Juhani Pallasmaa, *The eyes of the skin. Architecture and the Senses* (Chichester: John Wiley & Sons 2005).

delle forme si coniuga alla nostra esperienza sensomotoria coinvolgendo le varie dimensioni del sensibile e rimettendo la dimensione antropologica al centro del dibattito interno alle scienze umane.





*Figura 1: Vista di Shanghai e del fiume Huangpu*



*Figura 2 Progetto per la lottizzazione di Barcellona del 1859*



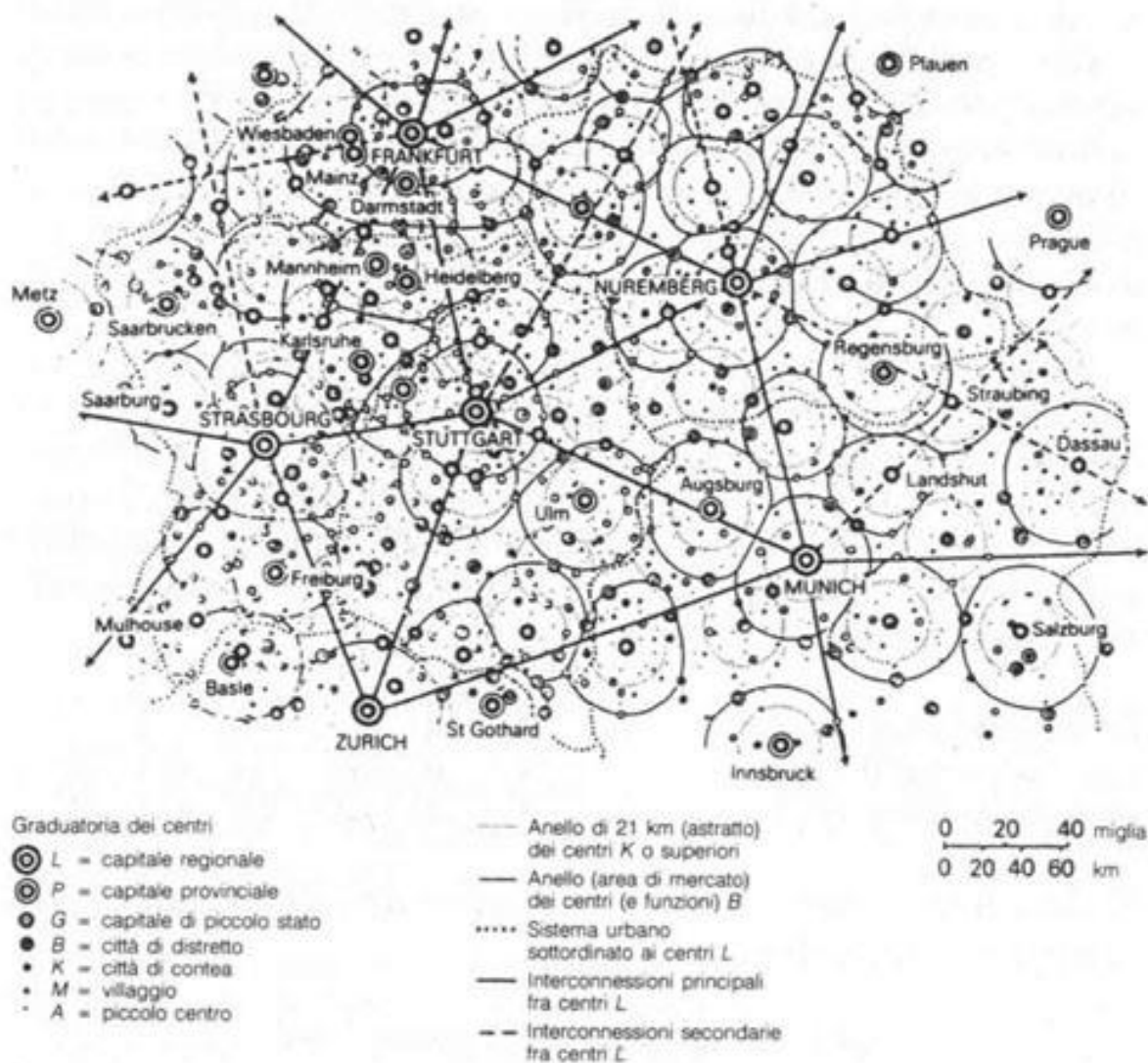
Figura 3 Esempio di mappa "connettografica"



Figura 4 Guandong Giga-city



## La gerarchia dei centri nella Germania meridionale secondo Christaller



Fonte: Walter Christaller, *Central places in Southern Germany*, Prentice-Hall, 1966 (ed. orig. 1933, trad. it. Milano, F. Angeli, 1980)

Figura 5 Mappa della Germania meridionale secondo la teoria delle località centrali di Walter Christaller



## Corpi dis-orientati

### Fine del corpo: transumanesimo e WBE

O saggi che state nel fuoco sacro di Dio\Scendete dal sacro fuoco, scendete in spirale,\Come nel mosaico d'oro d'una parete,\E siate i maestri di canto della mia anima,\Consumate tutto il mio cuore; malato di desiderio\E legato ad un animale mortale,\Non sa quello che è; e accoglietemi\Nell'artificio dell'eternità.\Una volta fuori dalla natura non prenderò mai più\La mia forma corporea da una qualsiasi cosa naturale,\Ma una forma quale creano gli orefici greci\Di oro battuto e di foglia d'oro\Per tener desto un Imperatore sonnolento;\Oppure posato su un ramo dorato a cantare\Ai signori e alle dame di Bisanzio\Di ciò che è passato, che passa, o che sarà.<sup>82</sup>

Il critico letterario Cleanth Brooks, seguendo l'approccio strutturalista di Ferdinand de Saussure, interpreta la poesia di William B. Yeats, *Sailing to Byzantium*, secondo dei contrasti binari che si inscrivono all'interno della dialettica materialismo\idealismo<sup>83</sup>. Nel suo viaggio fantastico-allegorico nella mitica città di Bisanzio, il poeta, ormai anziano, resosi conto che i suoi sensi non reggono il tumulto dell'ebbrezza giovanile, dà voce al suo anelito di liberarsi da un corpo vecchio e debole, «l'animale mortale», ed accedere all'«all'artificio dell'eternità».

L'invecchiamento, nella società occidentale, acquisisce le caratteristiche di una inesorabile elaborazione del lutto in cui, spogliandosi dell'essenziale della vita vissuta, ci si rassegna alla perdita di controllo sulla propria esistenza. Nel suo richiamo alla fragilità e all'impermanenza della condizione umana, il corpo dell'anziano diviene incarnazione del rimosso. In *Antropologia del corpo*

---

<sup>82</sup> William B. Yeats, *The Tower* (1928), trad. it. A. Marianni, *La Torre* (Bologna: BUR 1995), 28.

<sup>83</sup> Cleanth Brooks, "Yeats' 'Sailing to Byzantium'", in Staton, F. Shirley (ed.), *Literary theories in praxis*, (Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1987).

e modernità, David Le Breton mette in luce come l'invecchiamento segni una riduzione del Sé al proprio corpo.

L'anziano scivola lentamente fuori dal campo simbolico, deroga ai valori centrali della modernità: la giovinezza, la seduzione, la vitalità, il lavoro. [...] Richiamo della precarietà e della fragilità della condizione umana, è il viso stesso dell'alterità assoluta. Immagine intollerabile di un invecchiamento che si appropria di ogni cosa in una società che ha il culto della giovinezza e che non sa più simbolizzare il fatto di invecchiare e di morire.<sup>84</sup>

In questo senso possiamo porre in relazione l'anziano con lo stigmatizzato. Quest'ultimo infatti, nella definizione datane da Erving Goffman è un individuo in possesso di «una caratteristica tale da attirare l'attenzione di quelli di noi che lo incontrano e tale da farcene allontanare, distruggendo così, a causa dei suoi attributi, il diritto che ha nei nostri confronti»<sup>85</sup>. È nella esclusione dalla socialità ordinaria che i segni della vecchiaia sul corpo acquisiscono le caratteristiche di un marchio. L'anziano, proprio come il malato, diviene oggetto del suo corpo, perdendo parte del suo statuto di soggetto. Particolarmente illuminante il passaggio di Simone de Beauvoir sull'alienazione da sé nella senilità:

la vecchiaia è particolarmente difficile da assumere per l'abbiamo sempre considerata una specie straniera: io, io sono diventata un'altra sebbene rimanga me stessa.<sup>86</sup>

Il corpo, su cui sono impressi i segni del tempo, emana il riflesso della sua irriducibilità e del destino ultimo a cui saremo inevitabilmente consegnati. A differenza di quanto si tende a pensare, invecchiamento e morte non rappresentano dei tabù nella società occidentale; infatti, rinviando a un limite intorno al quale si struttura l'identità di un gruppo, il tabù dà senso e coesione all'identità comune di un gruppo. Le Breton ci spiega infatti che, tanto la vecchiaia quanto la morte, non riescono ad assurgere a tale funzione in quanto

---

<sup>84</sup> David Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità* (Milan: Giuffrè Editore 2007), 162.

<sup>85</sup> Erving Goffman, *Stigma. L'identità negata* (Verona: Ombre Corte 2003), 49.

<sup>86</sup> Simone de Beauvoir, *La terza età* (Torino: Einaudi 2002), 301.

«sono i luoghi dell'anomali, sfuggono oggi al campo del simbolico che dà significati e valori alle azioni sociali».<sup>87</sup> In una realtà in cui il corpo diviene affermazione e rappresentazione del sé, l'opposizione cartesiana tra anima\spirito e corpo, dopo la morte della metafisica, si riduce a un'opposizione tra il sé e il corpo; quest'ultimo diviene una pastoia, un fardello di cui liberarsi.

Così, proprio come Yeats sogna di liberarsi dalle sue spoglie mortali e infondere la sua anima incorruttibile in un automa di lamina d'oro, dalle sembianze di un uccello meccanico in grado di cantare «di ciò che è passato, che passa, o che sarà», allo stesso modo la contemporaneità, o almeno quella parte di essa ascrivibile al transumanesimo, sogna l'addio al corpo e la digitalizzazione della coscienza attraverso l'avvento della Singolarità. Si potrebbe certamente obiettare che nella poesia di Yeats vi sia un afflato metafisico, se non ermetico-esoterico, alla ricerca della consistenza luminosa dell'eterno intelletto e dell'immortalità dell'anima<sup>88</sup>. Tuttavia, è sufficiente confrontarsi con i futurologi di spicco della Silicon Valley e della Bay Area, la zona della California che fa da incubatore e cassa di risonanza del pensiero transumanista, per ritrovare gli elementi messianico-religiosi che contraddistinguono questa visione del mondo. I toni che Raymond Kurzweil usa sin dall'inizio del suo libro *La Singolarità è vicina* hanno qualcosa di epifanico.

Non so esattamente quando mi sono reso conto per la prima volta della Singolarità. Direi che è stato una sorta di risveglio progressivo. [...] Che cos'è dunque la Singolarità? È un futuro in cui il ritmo del cambiamento tecnologico sarà così rapido e il suo impatto così profondo, che la vita umana ne sarà trasformata in modo irreversibile. [...] Una comprensione

---

<sup>87</sup> Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità*, 162.

<sup>88</sup> Yeats, insieme a scrittori quali Arthur Machen e Sir Arthur Conan Doyle, fu uno dei membri di spicco del *Hermetic Order of the Golden Dawn*, una società segreta iniziatica, fondata alla fine del XIX secolo da Samuel Liddell MacGregor Mathers, basata sulla tradizione della Cabala.

della Singolarità modificherà la nostra prospettiva sul significato del nostro passato e le ramificazioni per il nostro futuro.<sup>89</sup>

Mark O'Connell, in *Essere una macchina*, saggio che analizza le differenti diramazioni del transumanesimo e il suo impatto sulla ricerca e la cultura contemporanee, mette in evidenza i punti di contatto tra il suddetto movimento e l'escatologia cristiana. Non solo entrambe sono proiettate in un orizzonte futuro determinato, ma, portando a un'irrevocabile sconfitta della morte, inaugureranno una nuova età edenica, rispettivamente sulla Terra e in una Nuova Gerusalemme celeste. «Tanto i cristiani quanto i transumanisti singolaristi, poi, si aspettano di ricevere in dono un corpo "glorificato" nuovo di zecca»<sup>90</sup>. Liquidare il transumanesimo come fantasticheria religiosa o, al più, afflato metafisico post-moderno, sarebbe tuttavia un errore nel momento in cui ne si considerano le implicazioni nella società contemporanea. Basti pensare ai sempre maggiori investimenti di aziende specializzate in ricerca e sviluppo il cui fine ultimo sia quello di fermare l'invecchiamento (*Calico*), o di creare neuro-protesi che permettano lo sviluppo di un'interfaccia cervello-computer, mirino alla fusione con una macchina sempre più dotata di intelligenza (*Neuralink*).

Nella visione del corpo come pastoia, fardello di cui disfarsi vi è insita da un lato la riduzione del dato somatico a macchina biologica malfunzionante e, dall'altro, il passaggio della morte da problema filosofico a problema tecnico e, di conseguenza, risolvibile attraverso l'ausilio della tecnologia. Divenire macchina, digitalizzare la propria coscienza, non solo significa assumere ogni forma possibile e desiderata, ma anche esistere per sempre. Bruno Bettelheim, nel suo caso studio su Joey, il ragazzo convinto di essere una macchina, evidenzia che «la storia di Joey può essere vista come un ammonimento (*cautionary tale*)», in quanto indica simultaneamente «tanto le nostre paure,

---

<sup>89</sup> Raymond Kurzweil, *La Singolarità è vicina* (Sant'Arcangelo di Romagna, RN: Maggioli 2014), 7.

<sup>90</sup> Mark O'Connell, *Essere macchina* (Torino: Adelphi 2018), 180.



quanto le nostre speranze di ciò che la macchina può fare per noi e a noi»<sup>91</sup>. La conclusione, a cui giunge lo psicanalista austriaco, è che la fantasia del controllo della macchina abbia una funzione apotropaica e rassicurante, e riflette una fede incrollabile nell'infallibilità della tecnologia. Sentiamo riecheggiare qui il pensiero di Georges Bataille, secondo cui, la putrescenza della carne marchia indelebilmente la tremenda e transitoria esperienza dell'individuo; un orrore che necessita di essere forzatamente represso.<sup>92</sup>

In una sorta di rivisitazione gnostica, la cybercultura, relegando il corpo a mero artefatto, dissocia il soggetto dalla carne peritura che gli dà forma, auspicando di smaterializzarla a beneficio della mente, unica componente davvero degna di interesse.

La navigazione in rete o l'immersione nella realtà virtuale dà [...] agli internauti il sentimento di essere zavorrati di un corpo ingombrante e inutile, che occorre alimentare, curare, intrattenere, ecc., mentre la vita sarebbe così facile senza queste seccature.<sup>93</sup>

Altri studiosi, tra cui il fondatore dell'*Artificial General Intelligence Research Institute* Ben Goertze e il cofondatore degli *iLabs* Gabriele Rossi, contemplan esplicitamente, per il futuro, la possibilità della nascita di una società parallela in grado di esistere virtualmente e di superare i limiti dello spazio fisico, in una sorta di estremizzazione di ciò che già oggi avviene, in modo primitivo, con *Second Life* e i *social network*). La comunicazione decorporealizzata di internet favorisce la dispersione frammentazione del soggetto in identità multiple e continuamente reversibili. Il corpo diviene un dato facoltativo, salvo poi tornare nella forma immateriale di *avatar*<sup>94</sup>, rappresentazione emendabile e metamorfica del Sé.

---

<sup>91</sup> Bruno Bettelheim, *The Empty Fortress: Infantile Autism and the Birth of the Self* (New York: Free Press 1967), 234.

<sup>92</sup> Georges Bataille, *Erotism, Death and Sensuality* (San Francisco: City Lights Books 1986).

<sup>93</sup> Le Breton, "Immaginari della fine del corpo", 7.

<sup>94</sup> Il termine che, riferito alla tradizione induista, in sanscrito indica l'assunzione di un corpo fisico da parte di un Dio, viene popolarizzato e reso di uso comune grazie al romanzo

Secondo Le Breton, attraverso il sesso virtuale, Internet non solo istituzionalizza la maschera, ma porta a compimento la fantasia dell'annullamento del dato corporeo.

La cybersessualità realizzazione pienamente l'immaginario della separazione del corpo, e anche dell'altro. Il testo si sostituisce al sesso, lo schermo alla carne.<sup>95</sup>

Su quest'ultimo punto tuttavia, l'analisi dell'antropologo francese risulta viziata da un errore interpretativo: considerare le pratiche di *sexting* quali riflesso della cybercultura e del transumanesimo. L'interazione sessuale, per quanto virtuale, non può prescindere dalle forme corporee – tant'è che è pratica comune che il sesso virtuale venga accompagnato dall'atto fisico della masturbazione. In questo senso quindi, lo schermo, sia esso del computer, dello smartphone o del tablet, non sostituisce la carne, ma ne diventa meccanismo protesico; proprio come il testo, la parola, non sostituisce l'atto sessuale in sé, ma è il veicolo di un piacere in cui il dato corporale si fonde con quello tecnologico. Non transumano, ma post-umano, il *sexting* diviene una delle forme di sessualità del *cyborg*.

## **Cyborg**

L'idea del *cyborg* nasce nel contesto della cibernetica post-bellica, definita dal suo fondatore, Norbert Wiener, come «l'ambito degli studi sul controllo e sulla comunicazione nella macchina e nell'animale»<sup>96</sup>. Secondo tale disciplina, gli esseri umani non sono liberi agenti del proprio destino bensì macchine che operano all'interno di macrosistemi tecnologicamente determinati a cui sono legati attraverso lo scambio di informazioni.

---

*Snowcrash*, a testimoniare ancora una volta il legame intrinseco tra *cyber*-cultura, *cyberpunk* e branche della tecno-scienza.

<sup>95</sup> Le Breton, "Immaginari della fine del corpo", 7.

<sup>96</sup> Norbert Wiener, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine* (Cambridge, MA: The MIT Press 1948), 71

L'idea chiave della cibernetica è il concetto di ciclo di retroazione (*feedback loop*): il componente di un sistema – ad esempio un essere umano – riceve informazioni dal suo ambiente e reagisce a queste informazioni; così facendo, modifica l'ambiente e, di conseguenza, anche le successive informazioni che riceverà.<sup>97</sup>

Questo cambio di paradigma, che vede nell'uomo un costrutto, da un lato supportato e dall'altro modificato dalla tecnologica, vista come estensione protesica, viene magistralmente spiegato nel saggio dell'antropologo francese André Leroi-Gourhan *Il gesto e la parola*, dove si traccia l'evoluzione umana, dal neolitico al XX secolo, attraverso l'utilizzo di strumenti – dagli utensili primitivi all'avvento delle tecnologie digitali - con cui l'individuo e la collettività modificano e si appropriano dell'ambiente circostante, venendone a loro volta modificati.<sup>98</sup>

Il termine *cyborg*, unione delle parole *cybernetic* e *organism*, deve i suoi natali al neurofisiologo Manfred Clynes e al medico Nathan Kline che propongono il neologismo per indicare un organismo a cui vengono incorporati «deliberatamente componenti esogeni che estendono la funzione di controllo e autoregolazione dell'organismo al fine dell'adattamento a nuovi ambienti»<sup>99</sup>. In questo senso il *cyborg* sorge dai fantasmi della Guerra Fredda, quale inquietante intensificazione del sogno di efficienza, automazione e dominio tecnologico tipici del capitalismo americano. Non sorprende infatti che il governo statunitense, attraverso il DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*), finanzia da più di vent'anni borse di studio finalizzate alla ricerca sui bio-ibridi che hanno già portato alla nascita di avveniristiche chimere post-organiche; dai «topi pilotabili da portatili collegati agli elettrodi impiantati nel loro mesencefalo mediale», alle «falene con semiconduttori impiantati allo stadio larvale».<sup>100</sup>

---

<sup>97</sup> O'Connell, *Essere macchina*, 157.

<sup>98</sup> André Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola* (Torino: Einaudi 1977).

<sup>99</sup> Manfred E. Clynes, Nathan C. Kline, "Cyborgs and Space", in *Astronautics*, September 1960, 27.

<sup>100</sup> O'Connell, *Essere macchina*, 159.

È in questo senso che la filosofa Donna J. Haraway vede nel *cyborg* l'assoggettamento a una visione meccanicistica e militaristica dell'essere umano: un «orrido *telos* apocalittico»<sup>101</sup>. È tuttavia proprio all'interno di questo paradigma, che la femminista americana pone le basi per sovvertire l'ideale cibernetico attraverso una sua adesione ad esso.

Il problema sta nel fatto che i cyborg sono figli illegittimi del militarismo e del capitalismo patriarcale, per non parlare del socialismo di stato. Ma i figli illegittimi sono spesso estremamente infedeli alle loro origini: i padri, in fondo, non sono essenziali.<sup>102</sup>

Il *cyborg*, grazie anche al contributo della fantascienza e del *cyberpunk*, e più di recente della cultura *grinder*, esce dall'ideologia militare per divenire la rappresentazione (post)umana dell'*homo technologicus* nell'era dell'Antropocene. Il *cyborg* dà vita a un doppio movimento nel quale alla parziale reificazione del corpo fa da contraltare un processo di umanizzazione della macchina; esso è una creatura ibrida che non scaturisce dalla contingenza, bensì dalla necessità dell'uomo di adattarsi a un ambiente digitalizzato; in quest'ottica è quindi parte di un processo adattivo. Ma se è vero che l'essere umano è sempre ricorso all'utilizzo di utensili fungenti da protesi sensoriali o che permettessero l'aumento delle sue capacità fisiche, in modo tale da modificare l'ambiente circostante, perché parliamo di cyborg? Non dovremmo forse considerare la specie *homo* come intrinsecamente cibernetica?

La differenza sostanziale sta nel fatto che le protesi di cui ci avvaliamo oggi fungono, non solo da estensioni anatomiche - come un coltello che estende la capacità della mano - ma anche mentali.

È questa la caratteristica principale del moderno cyborg: le tecnologie sono diventate un'estensione dinamica dei nostri corpi e delle nostre menti, esigendo uno scambio cibernetico bilaterale che le nostre tradizionali estensioni monolaterali [...] non hanno mai realizzato.

---

<sup>101</sup> Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo* (Milano: Feltrinelli 1995), 2.

<sup>102</sup> *Ivi* 3.

Non solo, l'identità post-umana è tale proprio perché le nuove entità non acquisiscono la tecnologia in quanto protesi, ma nascono già ibridate con essa in un amalgama nel quale, proprio come in una miscela, i due elementi fusi insieme originano un'identità nuova e irreversibile. Se nel 2002 Toyo Ito argomentava che nell'era moderna siamo forniti di due corpi, uno reale e uno virtuale<sup>103</sup>, oggi la convergenza contemporanea di digitale e materiale ha reso le due sfere somatiche indissolubilmente intrecciate e interdipendenti tra loro, al punto da rendere ogni tentativo di separazione derubricabile a fantasia arcaizzante. La stessa dicotomia reale\virtuale oggi risulta assolutamente fuorviante e priva di senso. Come mette in luce Pierre Lévy nel suo seminale *Il virtuale*:

La produzione del reale è legata alla continua dialettica fra attuale e virtuale. Lo spazio virtuale è quello dell'essere in potenza, di ciò che continuamente ci rimanda all'attuale creandolo e ricreandolo attraverso l'attribuzione di nomi, valori, identità: uno spazio di significato. L'uomo abita da sempre spazi virtuali e spazi materiali.<sup>104</sup>

La virtualità si presenta quindi quale frontiera della realtà priva di consistenza materiale ma esperita come reale, situandosi così in una dimensione specifica di quella produzione culturale complessa che è il reale stesso. Dimensione virtuale e materiale sono oggi integrate al punto da essere indistinguibili; l'identità contemporanea è il risultato di un'interazione continua tra questi due livelli tale da far cadere nell'obsolescenza ogni tentativo di distinzione. Nello spazio reale e virtuale dei *social network* non solo la mia immagine ha una ricaduta materiale ma posso creare interazioni e legami le cui conseguenze hanno un impatto sul sostrato materiale.

Attraverso lo *smartphone* non vengono aumentate soltanto le capacità logiche e computazionali dell'individuo ma, espandendone le possibilità di interazione a livello post-umano, muta irreversibilmente la relazione con gli altri e lo spazio. La rete di Internet diviene la nuova interfaccia che ci rende

---

<sup>103</sup> Toyo Ito, "Mediatheque of Sendai", in R. White, H. Kobayashi, (ed.), *Toyo Ito* (Cambridge, MA: Harvard University Press 2002).

<sup>104</sup> Pierre Lévy, *Il virtuale* (Milano: Raffaello Cortina Editore 1997)

capaci di interagire con il mondo fisico e integrarlo. Ogni smartphone comunica in tempo reale con l'insieme di telefoni, attività e reti che lo circondano.

I sistemi sono sempre più solidi e consentono di svolgere qualsiasi azione in tempo reale, basti osservare i casi di Uber (la piattaforma di taxi) o di Tinder e Grindr [...]. I dispositivi sempre attivi (always-on) connettono gli esseri umani ad altri esseri umani, ai luoghi fisici e ai processi dinamici. [...] Attraverso lo smartphone si può comprendere e assimilare la realtà più ampia e complessa che ci circonda.<sup>105</sup>

Viviamo sostanzialmente in una realtà aumentata, composta da un intrico di atomi e pixel assemblati, ed essere *cyborg* è l'unico modo che abbiamo per porci in relazione con questo nuovo ambiente.

## **Somaestetica e *Bodybuilding***

Nel 1977 usciva nelle sale cinematografiche il documentario, diretto da Robert Fiore e George Butler, *Pumping Iron*. Il film, presentato fuori concorso al 30° Festival di Cannes, segue gli ultimi cento giorni di preparazione degli atleti della IFBB (*International Federation of Body Building and Fitness*), presso le leggendarie *Gold's Gym* e *Muscle Gym* di Venice Beach, per il concorso di Mr. Olympia del 1975 a Pretoria, dove Arnold Schwarzenegger conquisterà il suo sesto oro consecutivo battendo il recentemente compianto amico Franco Columbo. L'opera, che per la prima volta getta uno sguardo dall'interno sul mondo del Body Building professionale, sancisce definitivamente, grazie anche alla carismatica presenza dell'atleta austriaco, il passaggio, già cominciato negli anni '50 del XX secolo, del culturismo da subcultura a cultura di massa. Questa transizione avrà un profondo impatto non solo sul corpo degli attori e delle *star* dello sport, che dai primi anni '80 ricorreranno in misura sempre maggiore al Body Building per aumentare tanto la

---

<sup>105</sup> Carlo Ratti, *The City of Tomorrow*, 47.

performatività quanto la commercializzazione del proprio corpo, ma arriverà a ridefinire completamente i canoni estetici della bellezza occidentale.<sup>106</sup>

L'incontro del cinema con questa disciplina avviene per la prima volta intorno agli '50 nel cinema di genere italiano: il *peplum*, conosciuto anche come *sword and sandals*. Sottogenere dei film storici in costume, spesso ambientati in scenari biblici o legati all'antichità classica e in cui confluiscono elementi tipici delle pellicole fantastiche e d'azione, il *peplum* deriva il suo nome dal peplo, parola di origine greca poi mutuata dal latino, che indica la tunica femminile ellenica, spesso usata in queste produzioni a basso costo per via della semplicità di realizzazione. Steve Reeves e Reg Park sono le due grandi icone di questo periodo e lavorano con registi italiani quali: Mario Bava, Anto Margheriti, Umberto Lenzi, Sergio Corbucci, etc.

Se in questo genere di film tuttavia il corpo muscoloso, definito e perfettamente proporzionato dell'attore\atleta risulta funzionale al personaggio che questo è chiamato a interpretare, dagli anni '80 in poi, trascendendo le funzioni legate al ruolo, la corporeità dell'attore si eleverà a modello canonizzato di una nuova bellezza tutta basata sulle proporzioni del corpo.

Tra i principali fautori di questa rivoluzione culturale si annoverano Frank Zane e il già citato Schwarzenegger. Il primo, non solo è stato Mr. Olympia per tre anni consecutivi, dal 1977 al 1979, diventando uno dei tre uomini (insieme a Chester Yorton e Sergio Oliva) a sconfiggere l'attore austriaco in una competizione ufficiale, ma rappresenta il cambiamento, venutosi a delineare nella cosiddetta *Old School*, da una fisicità focalizzata principalmente sulla massa muscolare (ipertrofia) a un'estetica nella quale l'enfasi viene posta sulla proporzione e l'armonia delle linee. Non è un caso infatti che il canone estetico di Zane, a cui lui stesso fa riferimento nei suoi libri, sia quello della simmetria nella scultura greca classica <sup>107</sup>. A

---

<sup>106</sup> Per una storia del bodybuilding si veda: Gordon LaVelle, *Bodybuilding: Tracing the Evolution of the Ultimate Physique* (Sandy, Utah: Aardvark Global Publishing 2011).

<sup>107</sup> Frank Zane, Christine Zane, *The Zane Way to a Beautiful Body Through Weight Training for Men and Women* (New York: Simon & Schuster 1979).

testimonianza di un simile cambiamento, nel 1976, vi fu la mostra che Butler organizzò al *Whitney Museum of American Art* di New York, dove i *bodybuilders*, messi in posa su piattaforme rotanti, venivano giudicati dai critici d'arte in base a una comparazione con la scultorea greca.

Se Zane, attraverso le proporzioni del suo corpo, definisce un nuovo modello di bellezza maschile, basato su un canone quasi-oggettivo e proporzioni precise, Schwarzenegger è colui che, attraverso il grande schermo, renderà questa estetica *mainstream*, contribuendo a porre le basi per quello che oggi è il moderno mondo del *fitness*. Le pellicole che lo consacrano a una fama mondiale sono prima *Conan the Barbarian* (1982), film che John Milius costruisce interamente intorno alla figura dell'attore austriaco la cui fisicità risultò perfetta per il ruolo di protagonista; e successivamente *Terminator* (1984), in cui lo stesso Schwarzenegger convincerà il regista James Cameron a dargli il ruolo di T-800, il *cyborg* assassino che viaggia nel tempo, diventando a tutti gli effetti un'icona del cinema mondiale. Storica è la frase "*I'll be back*" pronunciata con un forte accento tedesco.

La dirompente ascesa di Schwarzenegger nell'Olimpo delle *star* di Hollywood rivoluziona permanentemente l'idea di *sex symbol*. Da quel momento, seguendo una tendenza che è andata esponenzialmente crescendo nel tempo, il corpo bello dell'attore viene depilato e forgiato dalla pratica sportiva divenendo il modello di una sensualità completamente nuova, non più basata soltanto sui criteri impalpabili di un fascino seduttivo, indecifrabile e misterioso, che coinvolge al di là del mero aspetto esteriore. Il *fitness* crea dei parametri universali, almeno all'interno del mondo occidentale, che ci permettono di giudicare la bellezza oggettivamente. Non è un caso infatti che, scorrendo la classifica *The Most Handsome Actors* stilata da *imdb.com*<sup>108</sup>, uno dei siti di cinema più consultati al mondo, i primi cinque attori rappresentino un esempio di perfezione corporea palesamente ispirata ai canoni classici del Body Building. Basta scorrere navigare un po' in rete per trovare una pletora di articoli pronti a svelarci i segreti e le scorciatoie, ovviamente illusorie, per arrivare ad avere il corpo perfetto del nostro divo preferito.

---

<sup>108</sup> <https://www.imdb.com/list/ls022036831/>



Come mette in luce David Le Breton, pur essendo vero che il corpo femminile resta tutt'ora il *target* privilegiato

degli *ateliers* di metamorfosi del corpo o di *marketing* della cosmesi, anche l'uomo è sempre più coinvolto, con l'eliminazione degli antichi pregiudizi che facevano del corpo maschile un dettaglio periferico, rispetto ad una seduzione che si situa altrove, ovvero in ciò che fa, nelle sue attitudini nei confronti del mondo, etc. [...] gli imperativi dell'apparire [...] cominciano ad influenzare un numero sempre maggiore di uomini, ansiosi a loro volta di sedurre, di mantenere la giovinezza secondo forme che confondono il gusto dell'estetica corporea con un sottile rimaneggiamento della loro vitalità.<sup>109</sup>

Spogliato di quella nobiltà che lo rendeva il ricettacolo transeunte dell'anima, il corpo diviene altro da sé, un pallido *alter ego* pronto a essere continuamente rimodellato come un accessorio della propria presenza. «La versione moderna del dualismo, diffuso dalla vita quotidiana, oppone l'uomo al suo proprio corpo, e non più, come una volta, l'anima o lo spirito al corpo»<sup>110</sup>. Il dualismo non si iscrive più all'interno della metafisica, come avveniva nel XV e XVI secolo con Vesalio e Cartesio, ma decide del concreto dell'esistenza. Nelle società occidentali, il corpo, fattore di individuazione e individualizzazione, implica non solo una differenza tra sé e gli altri (individualismo) e tra il soggetto e il Mondo, ma anche tra il soggetto e sé medesimo. Citando nuovamente Le Breton «il corpo occidentale è il luogo del confine, l'ambito oggettivo della sovranità dell'*ego*»<sup>111</sup>. Attraverso il corpo, rimaneggiato e continuamente modellato, l'individuo afferma se stesso. L'anatomia non si configura più come destino ma come istanza rimaneggiabile, continuamente revocabile. «L'antica sacralità del corpo non rappresenta più la rigida matrice identitaria di una storia personale ma una forma da rimodellare continuamente»<sup>112</sup>.

---

<sup>109</sup> David Le Breton, *Antropologia del corpo e modernità* (Milano: Giuffrè Editore 2007), XVII.

<sup>110</sup> *Ivi* 5.

<sup>111</sup> *Ivi* 172.

<sup>112</sup> *Ibidem*.

Un simile stato delle cose porta a esiti che appaiono paradossali: da un lato, questo dualismo post-moderno e post-metafisico, attraverso il transumanesimo, apre a uno scenario di abbandono del corpo, visto come una pastoia di cui liberarsi attraverso un *upload* della mente nella rete di internet: il WBE (*Whole Brain Emulation*). Dall'altro lato si assiste a una sovraesposizione del corpo esperito come protesi egoica all'eterna ricerca di un'incarnazione, sempre provvisoria, che assicuri una traccia significativa del sé. Nella società contemporanea il problema dell'interiorità si risolve in uno sfoggio di esteriorità; «per “fare corpo” al nostro esistere, ci affanniamo a moltiplicare visibilmente i nostri segni corporei»<sup>113</sup>.

Per quanto concerne questo secondo aspetto, il mondo del *fitness* in generale e del Body Building in particolare, rappresentano un campo di indagine sicuramente privilegiato. A differenza delle tradizionali pratiche sportive legate all'incremento della forza, come ad esempio il *powerlifting* ed il *weightlifting*, in cui l'aumento della massa muscolare si configura quale sistema adattivo funzionale al miglioramento della *performance*, ed è quindi una conseguenza del gesto atletico, nel Body Building i parametri sono invertiti. Qui, l'ipertrofia muscolare non è più il mezzo ma il fine a cui ambire per avere un corpo perfetto, esteticamente seducente e ad alto coefficiente erotico. L'atto fisico del sollevare il peso, coniugato a una rigida dieta, sono il mezzo per raggiungere l'obiettivo.

Se accettiamo la distinzione, in seno alla somaestetica pragmatica di Richard Shusterman, tra pratiche rappresentazionali, come ad esempio la cosmesi, e pratiche esperienziali, come lo *yoga*, il Body Building si colloca in una zona liminale nella quale i due aspetti tendono a (con)fondersi. Infatti, considerando il corpo nella sua «complessa struttura ontologica [...] sia come oggetto materiale nel mondo che come soggettività intenzionale diretta verso il mondo»<sup>114</sup>, arriveremo all'inevitabile conclusione che, pur perseguendo fini

---

<sup>113</sup> *Ivi* 175.

<sup>114</sup> Richard Shusterman, *Coscienza del corpo: la filosofia come arte di vivere la somaestetica* (Milano: Marinotti 2013), 45.

rappresentazionali, il Body Building, attraverso un incremento della propriocezione e di uno stress del sistema nervoso centrale, produce sensazioni interne e proprio-corporee che, in un secondo momento, vengono ricercate anche per la loro finalità esperienziale. In questa sede tuttavia, assumendo il punto di vista del fruitore di un'immagine corporea ideale, si è scelto di porre l'enfasi sulla componente rappresentazionale, tralasciando gli aspetti maggiormente esperienziali, appannaggio delle scienze motorie. Tutto ciò getta le basi di una estetizzazione diffusa che se da un lato rende il corpo ubiquo dall'altro elimina i processi di intermediazione in favore del contatto diretto, seppur virtuale. Si compie così quel processo di emancipazione, già prospettato dal filosofo Mario Perniola, della sessualità dall'organico.

Cambiano i modelli di riferimento. Se il corpo perfetto dell'attore o dello sportivo rappresenta un ideale estetico la cui perfezione, ponendo una distanza dal fan sancisce di fatto l'impossibilità di raggiungere l'ideale stesso, e quindi riveste quel corpo degli ultimi stralci reliquiari di una metafisica in dissolvenza, il rapporto che si instaura tra il *follower* e l'*influencer* scardina alla radice il suddetto paradigma. Internet elimina le distanze o, quantomeno, crea l'illusione dell'abbattimento delle barriere attraverso una fittizia relazione diretta tra chi segue e chi è seguito. L'*influencer*, pur rimanendo altro da me, è un me in potenza, esso è la rappresentazione dell'*everyman* che si eleva a ideale e, così facendo, rende me stesso potenzialmente simile a lui. Siffatta dinamica relazionale si fonda infatti su dei meccanismi parasociali in cui, proprio come in un vetro semiriflettente, io ho l'impressione che l'altro mi guardi mentre si specchia in se stesso. Questa illusione di prossimità ha fatto sì che sempre più *star* dello *showbusiness* sbarcassero sui vari *social network* alla ricerca di un rapporto diretto coi loro fan.

Un recente articolo apparso sul settimanale e sito web di intrattenimento *Variety*, riportando i dati di un'indagine statistica eseguita negli Stati Uniti d'America, ha rivelato come la generazione z e i più giovani

esponenti dei *millenials* abbiano una percezione maggiormente positiva di *youtuber* e *influencer* rispetto a quella di atleti, cantanti o attori famosi.<sup>115</sup>

Un'altra istanza che ri-emerge con impellenza dai *social network* è quella della veridicità dell'immagine del corpo. Una simile problematicità era già apparsa nel cinema: dai *mondo movies* italiani degli anni '60 di Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti e Franco Prosperi, sino a serie finto-snuff quali la giapponese *Guinea Pig*, cominciata nel 1985 e terminata nel 1992, passando per i grandi classici dell'*exploitation* quali *Cannibal Holocaust* (1980) di Ruggero Deodato. I *social network*, riattualizzando questa istanza, da un lato la epurano dai connotati più estremi mentre dall'altro la rendono così pervasiva da entrare in maniera dirompente nell'esperienza quotidiana.

I vari profili *Instagram* dei numerosi *fitness model* e delle varie *bikini model* mettono in scena corpi perfetti che, pur configurandosi come tali nel momento del *photoshooting*, creano l'illusione di una continuità tra la materialità dell'esperienza tangibile e la virtualità della rete. Il corpo dell'atleta, colto nella sua *routine* d'allenamento o preso a sbrigare attività quotidiane, viene immortalato spesso nella *peak week*, attraverso una luce e un'inquadratura favorevoli e in pose atte a esaltare le linee dei muscoli.

È in questa indifferenziazione estetizzante che ci chiediamo attoniti: cosa è reale?

---

<sup>115</sup> Todd Spangler, "YouTuber PewDiePie Is More Liked Than LeBron James Among Gen Z Males, Study Finds", in *Variety*, October 5, 2019, <https://variety.com/2019/digital/news/pewdiepie-lebron-james-gen-z-influencer-study-1203393503/>.



Figura 6 Artista anonimo - *Humani Victus Instrumenta: Ars Coquinaria* (1569)





*Figura 7 Ercole e Cerbero - Palazzo di Hofburg, Vienna, Austria*



*Figura 8 Frank Zane*

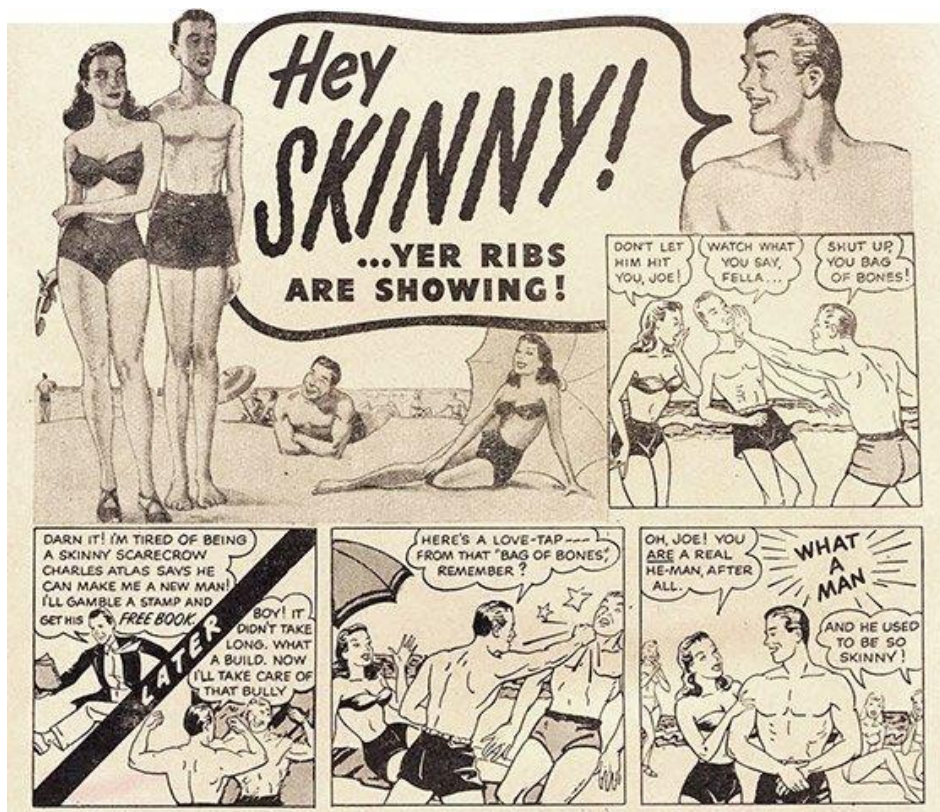


Figura 9 Campagna pubblicitaria del 1953 firmata da George Atlas



Figura 10 Foto che mostra come la posa influenzi la rappresentazione





## Tokyo: esplorando i meandri del rizoma

### Tokyo *cyberpunk*

«Tokyo è stato il più utile negozio di oggetti di scena dal primo momento in cui ho cominciato a scrivere: un puro piacere per gli occhi. È possibile vedere più strati cronologici del design del futuro in una scena di Tokyo che in qualsiasi altra parte del mondo. Come i livelli successivi di Tomorrowland, quelli più vecchi appaiono nel momento in cui i più nuovi vengono rimossi»<sup>116</sup>. Nelle parole di William Gibson, padre del *cyberpunk* e autore di *Neuromancer*, si ritrova il fascino immaginifico che la post-metropoli giapponese, fin dall'inizio degli anni '80 del XX secolo, ha esercitato nella creazione dell'archetipo dello spazio urbano di un futuro in bilico tra distopia e meraviglia.

Aggrovigliati fasci architettonici danno vita a pulsanti coreografie spaziali, in un susseguirsi continuo e caotico di dimensioni minime e gargantuesche che si alternano senza soluzione di continuità. Moduli *escheriani* in cortocircuito si installano su uno spazio liquefatto e multidimensionale dove gigantesche iper-superfici elettroniche trasmettono senza posa immagini lisergiche e abbaglianti. Quasi una rivisitazione postmoderna della letteratura periegetica delle *mirabilia*, uno *sprawl* infinito e disorientate ci restituisce una rappresentazione urbana seducente nella sua incommensurabile indifferenza, e dotata di un significato resistente a ogni restrizione e significazione logica in quanto, per sua stessa natura, la trascende.

Così analizza Livio Sacchi: «Tokyo, megalopoli ipermoderna - dalla modernità *ante litteram*, una modernità abissale e vertiginosa, che sembra

---

<sup>116</sup> «Tokyo has been my handiest prop shop for as long as I've been writing: sheer eye candy. You can see more chronological strata of futuristic design in a Tokyo streetscape than anywhere else in the world. Like successive layers of Tomorrowlands, older ones showing through when the newer ones start to peel» [William Gibson, "My Own Private Tokyo", *Wired*, January 9<sup>th</sup>, 2001, <https://www.wired.com/2001/09/gibson/>].

sempre esistita e che, come osservava Barthes, “costituisce la specialità stessa del Giappone”<sup>117</sup>. E se, dalla capitale giapponese oggi sembra scaturire un campo potenziale in cui cogliere, almeno per frammenti, il futuro della forma-città, questo è possibile proprio per la sua intrinseca refrattarietà a ogni programmazione olistica. “Transmoderna”, secondo la definizione di Augustine Berque, essa non solo «incarnerebbe [...] una terza via della storia, irriducibile a un semplice contrasto tra moderno e premoderno», ma prefigurerebbe un’evoluzione in procinto di coinvolgere il mondo intero, che renderebbe obsolete le concezioni urbanistiche occidentali, e con esse l’Occidente stesso.<sup>118</sup>

Ecco allora che i taglienti fotogrammi cinematografici e i frammenti della letteratura fantascientifica, coniugati a una nuova dimensione globale, hanno alimentato un nuovo itinerario, tanto conoscitivo quanto immaginifico, tracciando le linee di un terzo *Grand Tour* che si dipana in quell’area emergente del pianeta che va dalla Cina al Giappone, dalla Corea alla Malesia<sup>119</sup>. Di questo quadrante, da cui si dispiega – come ha messo in luce lo specialista di relazioni internazionali Parag Khanna nel suo ultimo saggio *The Future is Asian* (2018) – un nuovo potere economico e politico globale e multipolare, Tokyo è probabilmente la metropoli più iconica e rappresentativa. Non bisogna tuttavia dimenticare che la concorrenza di città quali Hong Kong, Singapore, Seoul, Shanghai e Bangkok si fa tanto più serrata, quanto più cresce l’influenza (soprattutto culturale) dei rispettivi Stati.

A ciò bisogna aggiungere che l’immaginario iconografico occidentale, attraverso un’estetica *cyberpunk* impregnata dallo smarrimento dovuto alla crescita dell’*information technology* e dall’insorgenza del Giappone prima, e delle Tigri Asiatiche poi, nello scenario economico globale, ha dato vita a un’archetipica post-metropoli distopica e *noir* screziata da affascinanti quanto incomprensibili stilemi orientali. Come dimenticare i *kanji* baluginanti sulle insegne al neon di *Blade Runner* o la fantasiosa Chiba City di *Neuromante*?

---

<sup>117</sup> Livio Sacchi, *Tokyo-to* (Milan: Skira, 2004), 225.

<sup>118</sup> Augustine Berque, *Du gest à la cité*, (Paris: Gallimard 1993), 150.

<sup>119</sup> Franco Purini, “Introduzione”, in *Tokyo-to*, ed. Livio Sacchi, (Milan: Skira, 2004), 7.

Potremmo tranquillamente affermare che, nella visione della fantascienza dalla seconda metà del XX secolo in poi, si sia attuato un rovesciamento e un'inversione della famosa sentenza hegeliana, espressa nelle *Lezioni di filosofia della storia* - tenute tra il 1821 e il 1831 e pubblicate soltanto postume (1837), per la quale «la storia del mondo va da Oriente a Occidente»<sup>120</sup>. La storia del mondo, infatti, pare avere ormai circumnavigato il globo ed essere tornata al suo punto d'origine: il lontano Est Asiatico. E da qui è pronta a ripartire, attraverso un dispiegamento di inter-connettività.

Se tuttavia la geografia funzionale e l'estetica *cyberpunk* offrono chiavi di lettura e suggestioni attraverso cui interpretare Tokyo come post-metropoli contemporanea, esse rischiano da un lato di appiattire la complessità dei fenomeni urbani in senso utilitaristico, e dall'altro di farci rimanere imbrigliati tra le maglie di quello che la studiosa di nuovi media Wendy Hui Kyong Chun ha definito come *High-tech Orientalism*<sup>121</sup>.

## **Centro e rizoma**

Per interpretare il tessuto urbano della sterminata megalopoli giapponese può venirci in aiuto la nozione deleuziana di rizoma. «Il rizoma connette un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rinvia necessariamente ad altri tratti della stessa natura; mette in gioco dei regimi di segni molto differenti e anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'uno né al molteplice. [...] Non è fatto di unità, ma di dimensioni, o piuttosto di direzioni mobili. Non ha inizio né fine ma sempre un mezzo dal quale germoglia»<sup>122</sup>. A esso si contrappone l'albero, la cui struttura binaria è costituita da un centro stabile che organizza e

---

<sup>120</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, trans. it G. Calogero e C. Fatta, *Lezioni di filosofia della storia* (Firenze: La Nuova Italia 1941) 273.

<sup>121</sup> Wendy Hui Kyong Chun, *Control and freedom: power and paranoia in the age of fiber optics* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press: 2006).

<sup>122</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux* (Paris: Les Editions de Minuit 1980), 27-28.

irrigidisce le molteplicità. La sua struttura duale presuppone un ordine logico nel quale i significati sono disposti secondo una linearità prestabilita; nel suo paradigma vi è implicita l'imposizione di un'ontologia che è a fondamento della metafisica del pensiero occidentale.

Prescindendo in questa sede da ogni connotazione assiologico-politica intrinseca ai due sistemi, ciò che si vuole mettere in luce è come i due modelli sopracitati vadano ad agire topologicamente nell'organizzazione del tessuto urbano.

Se la città europea presenta una *forma urbis* che, per quanto residuale, si rifà a un modello ideale radicato in una *lebenswelt*, frutto di un ordine razionale alla cui base vi sono precisi tracciati logici, la megalopoli giapponese presenta ricorsioni frattali non gerarchiche giustapposte a una rete labirintica proliferante, in cui gli snodi delle reti di trasporto sembrano generare connessioni ipertestuali atte a creare un *continuum* loco-spaziale tanto indifferenziato quanto ambiguo. La prima è il riflesso di un ordine trascendentale che si oppone alla contingenza e ha per riferimento una geometria armonica tesa a ricreare un modello metafisico nel quale ogni dettaglio rimanda a un tutto ordinato e conchiuso in sé stesso. Vi è un *fil rouge* che da Aristotele arriva fino a Le Corbusier, passando per il rinascimento e gli epigoni della modernità, e il cui dispiegamento, all'interno dei modelli urbani della città europea\occidentale, è visibile tanto nel corso romano e nella Prospettiva Nevskij, quanto sulla Sunest Boulevard e a Broadway; tanto nella griglia ordinatrice cartesiana, quanto a Piazza San Pietro.

Ora, se è vero che «la geometria è molto presente in Giappone, dalla campagna alla città, dalla quadrettatura agraria delle risaie (条防制 *jōbōsei*) fino alla quadrettatura urbana (条里制 *jōrisei*), la variabilità della sua applicazione (la frammentazione delle griglie di 下町 *Shitamachi*) dimostra che il Giappone non ritenga di aver bisogno di una coerenza generale»<sup>123</sup>. Inoltre,

---

<sup>123</sup> Manuel Tradits, Nobumasa Tkahashi, Stéphane Lagré, Hiroki Akita, *Tokyo. Portraits & Fictions*, trans. Federico Simonti, *Tokyo. Ritratto di una città* (Bologna: Odoia 2018), 109.

gli assi, pur rimanendo il fondamento di una mappa, tanto cartografica quanto mnemonica della città, spesso si tingono di un'ambiguità evanescente. A eccezione di quelli presenti nei *monzen machi* (門前町)<sup>124</sup> infatti, gli assi non sono concepiti pensando a una destinazione determinata: «se ne spezza il percorso (le *chicanes* di Ginza), oppure si frappongono ostacoli (le cancellate del palazzo distaccato di Akasaka), oppure ancora se ne guasta lo sbocco (la prospettiva sul niente di Omotesandō [...])»<sup>125</sup>. Probabilmente anche questa mancanza di coerenza geometrica, che evidenzia l'assenza di una trama preordinata, concorre a creare, nel visitatore occidentale, una persistente sensazione di caos proliferante ma intrinsecamente deterministico.

A ciò si aggiunga l'assenza di un centro nella forma di piazza a rafforzare lo straniamento che coglie l'incauto viaggiatore. Infatti, per quanto le suddette realtà urbane appaiano a Tokyo – 広場 *hiroba* è la parola giapponese atta a tradurre piazza – esse risultano spesso informi e stereotipate, avulse dal contesto in cui sono inserite quando non mera dilatazione di una strada. La piazza giapponese, sprovvista della monumentalità e delle funzioni sociopolitiche di quella occidentale, appare come un luogo sostanzialmente informe; nient'altro che “non-luogo” di passaggio o al massimo d'appuntamento.

Ne *L'Empire des signes* (1970) Roland Barthes individua nel Palazzo Imperiale (皇居 *kōkyō*) il centro di Tokyo. Se tuttavia nella città occidentale il centro è pieno, conformemente a una visione metafisica che ne fa la sede di una verità e il luogo deputato ad accogliere i valori della civiltà, nella capitale giapponese esso è vuoto. «Tutta la città ruota intorno a un luogo che è insieme interdetto e indifferente, dimora mascherata dalla vegetazione, difesa da fossati d'acqua, abitata da un imperatore che non si vede mai, cioè,

---

<sup>124</sup> Letteralmente “la città davanti alla porta”, erano cittadine e paesi costruiti intorno a una larga strada commerciale che terminava dinnanzi alla pesante porta in legno di un tempio buddhista o al *tōri* di un santuario shintoista.

<sup>125</sup> *Ibidem.*, 61.

letteralmente, da non si sa chi»<sup>126</sup>. Per quanto suggestivo, questo ossimoro di presenza assente non è esente da problematicità. Innanzitutto, viene da chiedersi che senso abbia, in una città per definizione rizomatica, parlare di centro; inoltre, come mette in luce l'architetto francese Manuel Tradits, pur riconoscendo il valore dell'analisi di Barthes da un punto di vista simbolico e di semiotica degli spazi, «questo centro fisico esiste, meno vuoto di quel che parrebbe, e le strade girandogli attorno ne sottolineano la forma»<sup>127</sup>.

Da questo luogo in bilico tra il visibile e l'invisibile, dimora di un “nulla sacro”, si dispiegano otto anelli di viali omotetici ma dal percorso intricato e a tratti incerto, la cui traiettoria est, portandoli ad arrestarsi nei pressi della *Yamanote* (山手線) o a infrangersi contro la baia, ne altera la tendenza concentrica. A un siffatto sistema si coniugano le grandi radiali che, pur partendo dal Palazzo imperiale e muovendo verso la periferia sino a diventare strade nazionali, convergono sul *Nihonbashi* (日本橋), fulcro imprescindibile del transito nipponico già agli albori del periodo Edo. Un altro centro, ma forse sarebbe meglio dire snodo, in accordo con una trama rizomatica che delinea i contorni evanescenti di una spazialità urbana liminale, i cui limiti trascendono la rigidità dei confini politici, tendono a sfociare in una *giga-city* che ci appare come una naturale quanto inquieta evoluzione della post-metropoli. Su questa fitta trama si installano, come link a connessioni ipertestuali, gli antichi tracciati fluviali e lo screziante reticolo autostradale.

### **Interzone: i sakariba (盛り場) da Edo a Tokyo**

È tuttavia nella tentacolare rete ferroviaria tokyota, il cui cuore pulsante è la *Yamanote*, che assistiamo alla palingenesi di vere proprie cellule indipendenti le quali, se da un lato configurano un *continuum* disarmonico di luoghi, dall'altro costituiscono un tessuto connettivo malleabile che, attraverso una portentosa infrastrutturazione riesce a dare una forma

---

<sup>126</sup> Roland Barthes, *L'Empire des signes*, trans. it. Marco Vellora, *L'impero dei segni* (Torino: Einaudi 1984), 42.

<sup>127</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 161.

coerente al tutto. Dalle sei stazioni principali (Shibuya, Shinjuku, Ikebukuro, Ueno, Tokyo e Shinagawa) si innervano veri e propri gangli nevralgici che assumono le sembianze di centri urbani clonati<sup>128</sup>: è il *sakariba* (盛り場) moderno.

Quali punti nodali di assembramento, aventi le caratteristiche di vere e proprie interzone, i *sakariba* hanno i loro prodromi già nel periodo Edo<sup>129</sup> dove fungevano da luoghi di raccolta e rifugio in caso di incendi, terremoti o altre calamità. Questa forma urbana unica del Giappone spesso sorgeva su alcune ampie strade (*hirokōji* 広小路), come nel caso di Ueno, o nei pressi dei *kawara* (河原), gli ampi argini del fiume che a Tokyo costeggiano il Sumida, come nel caso di Ryōgokubashi. Ai piedi di questo ponte, dove confluivano strade e vie d'acqua e da cui si ammiravano i fuochi d'artificio, si era sviluppato il più grande *sakariba* di Edo, con un fiorire chiassoso e proliferante in cui divertimenti, *performance* di strada e malaffare si coniugavano in una pittoresca messinscena.

Vi sono poi altre due espressioni spaziali da cui il *sakariba* moderno trae le sue origini: i quartieri di divertimento e commercio sviluppatisi lungo l'asse principale dei *monzen machi* e i quartieri a luci rosse (遊郭 *yūkaku*)<sup>130</sup>. Nel primo caso, di cui Asakusa, costruita intorno al Sensō-ji, rappresenta il massimo esempio, si trattava di aree di svago sorte a ridosso di importanti templi o santuari nelle quali le persone, giunte da luoghi anche molto distanti, avevano la possibilità di indulgere in divertimenti dopo aver pregato e lasciato offerte nei siti religiosi. Per quanto concerne gli *yūkaku* invece è possibile constatare come molti *sakariba* moderni si siano sviluppati proprio in quelle

---

<sup>128</sup> *Ibidem.*, 163.

<sup>129</sup> La prima fonte letteraria in cui è possibile rinvenire l'utilizzo di questa parola, che letteralmente significa "luogo pieno di divertimenti", pare essere il romanzo *Ukyoburo* (浮世風呂), scritto agli inizi del XIX secolo da Sanba Shikitei.

<sup>130</sup> Sepp Linhart, "Sakariba: zone of evaporation between work and home", in *Interpreting Japanese Society*, ed. Joy Hendry (New York: Routledge 1998), 232-233.

aree che in passato erano deputate a ospitare i quartieri a luci rosse; creando così una continuità tanto spaziale quanto comportamentale<sup>131</sup>.

In un contesto urbano estremamente controllato come quello di Edo, composto dalle unità conchiuse e parcellizzate dei possedimenti recintati della Yamanote e dalla griglia di *Shitamachi*, suddivisa a sua volta in lottizzazioni chiuse da porte, questi luoghi ai bordi della città sussumevano le funzioni dello spazio pubblico. Questa ripartizione a compartimenti della città denota tuttavia una non trascurabile differenza con le realtà europee: la politica infatti si svolgeva all'interno del palazzo-castello dei Tokugawa o dietro le mura d'argilla dei possedimenti dell'aristocrazia guerriera, estromettendo di fatto i *sakariba* dall'esercizio del potere. «Ancora oggi Tokyo è la conseguenza di quella antica Edo, per quanto abbia subito, sin dall'epoca Meiji, l'influenza europea»<sup>132</sup>.

Come reami sospesi in un costante evaporazione, i *sakariba* acquisiscono, sin dalle origini, i tratti tipici delle eterotopie. Territori alieni e alienati, in instabile equilibrio tra sacro e profano, la loro carica sovversiva li rendeva – e li rende tutt'ora – il palcoscenico perfetto per alterare e neutralizzare le gerarchie sociali costituite. Quali luoghi in cui le persone si incontravano e trascorrevano del tempo insieme trattandosi come pari, senza dar peso alla classe sociale d'appartenenza, i *sakariba* erano la concrezione spaziale del mondo fluttuante (*ukyō* 浮世) da cui sono sgorgati.

Il Mondo Fluttuante era davvero uno spazio in cui i vincoli della vita quotidiana venivano rimossi o dissolti. Era una componente fondamentale della mentalità della classe urbana del periodo Edo – sia per i commercianti privati di diritti e incapaci di acquisire potere che per i

---

<sup>131</sup> È interessante notare come secondo il sociologo Nozomu Ikei il modello svago tipico della moderna *sakariba* (assunzione di alcolici, gioco nei *pachinko*, scommesse, e *peep-show*) non venga mai accostato alla parola *rejā* (レジャー derivazione dell'inglese *leisure*), la quale in qualità di prestito linguistico è riferita solo a passatempi nobili ed edificanti o comunque in accordo alla morale comune. [Nozomu Ikei, “Gendai to goraku”, in *Gendai goraku no kōzō*, ed. Nakamura Shōichi (Tokyo: Bunwa Shōbo 1973)].

<sup>132</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 217.



samurai frustrati, cresciuti col culto delle armi ma diventati poco più che passacarte. Molto più che il frutto proibito del sesso era la possibilità di conversare liberamente con persone di un altro livello sociale di cui si poteva godere la compagnia, senza considerare le direttive sul taglio e la qualità del vestito ed esagerando nelle spese in sfregio alle leggi suntuarie. Il mondo fluttuante era dove le alternative diventavano, per un momento, possibili<sup>133</sup>

Se il potere di catalizzazione di questi luoghi li rendeva assimilabili alle piazze europee, la loro natura fluida e informale, tipica delle interzone - dove commerci, distrazioni e occupazioni più o meno lecite si mischiano tra loro - aveva fatto sì che simili spazi si trovassero relegati ai margini di Edo. Usati come via di fuga dalle rigide imposizioni dell'autorità shogunale, i *sakariba* dimostrano come l'eterogeneità urbana che caratterizza Tokyo abbia radici storiche profonde. Sin dal periodo Tokugawa infatti essa è «il manifesto stesso di una coesistenza, di un equilibrio [...] profondo quanto precario, tra la volontà organizzatrice e arbitraria e l'adattamento alla contingenza, [...] sempre sul punto di degenerare in un pericoloso "lasciar fare"»<sup>134</sup>.

Pur mantenendo quei caratteri di trasgressione e marginalità che li caratterizzano sin dalle origini, i *sakariba* moderni, con l'avvento dell'esplosione urbana e i cambiamenti politici, vengono fagocitati nel tessuto metropolitano odierno divenendo delle matrici frattali la cui andatura proliferante, non solo rafforza il carattere amorfo di Tokyo ma, creando un rizoma che riproduce se stesso, ne enfatizza la plasticità.

---

<sup>133</sup> «The Floating World was really a space where the normal strictures of living dislodged or melted away. It was a profoundly important constituent of the mentality of the Edo-period urban classes – whether the disenfranchised merchants unable to buy into power, or the frustrated samurai brought up on a cult of arms but working as paper pushers. Far more of a forbidden fruit than sex was the opportunity to converse freely with people of another social level whose company one might enjoy, to float directives on cut and quality of dress, or to over-spend in defiance of sumptuary laws. The Floating World was where alternatives became, for a moment, possible» [Timon Screech, *The Western Scientific Gaze and Popular Imagery in Late Edo Japan: The Lens Within the Heart* (New York: Cambridge University Press 1996), 22].

<sup>134</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 112.

Come già evidenziato da Hidenobu Jinnai<sup>135</sup>, con lo sviluppo della linea ferroviaria Yamanote, cambiano i nuclei dai quali i *sakariba* moderni si sviluppano. Già da prima della guerra, le stazioni, a cui si associano grandi magazzini, divengono dei veri e propri incubatori dai quali si sviluppano a grappolo assembramenti brulicanti di ristoranti, negozi, *pachinko*, sale giochi e caffè, in una chiassosa varietà di stili. A poca distanza prende vita, articolandosi dietro facciate e insegne ingannevoli, il quartiere dei piaceri con *kyabakura*, sexy-shop, *happening bar*<sup>136</sup>, love hotel e altri locali equivoci. Componente necessaria a fare da contraltare a questa sviluppata ramificazione urbana è, quasi sempre, un quartiere di uffici e aziende pronto a rigurgitare orde di consumatori in cerca di svago. Inoltre, in una società come quella giapponese dove, per molti aspetti, mondo maschile e mondo femminile tendono a una rigida distinzione, l'istituzione di simili zone franche (解放区間 *kaihō kukan*) adempie alla funzione di rivitalizzare la forza lavoro maschile, dandogli modo di scaricare lo stress e ristorarsi ai fini della successiva giornata lavorativa. «Quando un uomo sta visitando un *sakariba* moderno, è in viaggio, e per i giapponesi, in un viaggio, la vergogna può essere buttata via!»<sup>137</sup>.

Il sorgere di *sakariba* come quelli di Ikebukuro, Shibuya o Shinjuku, e la loro localizzazione tuttavia, sono legati non a dinamiche di pianificazione spontanea o coordinata, ma rispondono alle logiche intrinseche del sistema di trasporto e del mercato. Una sorta di riedizione postmoderna dei *sakariba* del periodo Edo quindi, i quali tuttavia, pur sorgendo su importanti vie di

---

<sup>135</sup> Hidenobu Jinnai, *Tokyo: A Spatial Anthropology* (Berkeley: University of California Press 1995).

<sup>136</sup> Gli *happening bar* (ハプニングバー) o *couple kissa* (カップル喫茶) sono gli equivalenti giapponesi dei club per scambisti o *sex club* occidentali. In entrambi i casi l'accesso avviene previa selezione per diventare membri ed è prevista sia una quota associativa che una per l'entrata. Se nei primi l'accesso è limitato alle sole coppie maschio-femmina e a donne single, nei secondi è consentita l'entrata anche a uomini single a un prezzo maggiorato. Solitamente simili strutture vietano l'accesso agli stranieri.

<sup>137</sup> Sepp Linhart, "Sakariba: zone of evaporation between work and home", 116.

transito <sup>138</sup>, si sviluppavano su un modello *bottom-up* incentrato su componenti performative che, per ovvie contingenze storiche, erano svincolate dalle imposizioni del capitalismo globale.

Se è vero che l'evoluzione dei *sakariba* resta vincolata alle meccaniche post-industriali tipiche della città globale è altrettanto vero che i suoi tratti unici dipendono maggiormente dall'eterogeneità della sua popolazione che non dall'omogeneità di una cultura di massa.

I *sakariba* constano di relazioni sociali impersonali dal punto di vista della struttura e delle funzioni, ma le azioni sono costituite da relazioni personali tra un numero esiguo di persone. Tale tipologia di relazioni personali può creare la percezione di un "territorio invisibile" e di una familiarità che vanno a sostituire quelle preesistenti nella società locale.<sup>139</sup>

Configurandosi tanto come intervallo, sospensione spazio-temporale tra la casa e il posto di lavoro, quanto come intercapedine interstiziale trasfigurata e dilatata dall'espansione vertiginosa della *sprawl town*; ed emergendo dalla giustapposizione antropologica-culturale della differenza di genere, la suddetta complessione diviene un'inedita, post-metropolitana e rizomatica attualizzazione del ma (間).

## **Snodi rizomatici**

La successione delle grandi stazioni del trasporto pubblico con i loro *ekibiru* (駅ビル) crea un complesso sistema di interconnessioni "preterazionale"

---

<sup>138</sup> Le stesse stazioni di posta sulla via del *Tōkaidō* (東海道) ospitavano dei *sakariba* che attraevano un'intensa attività turistica e davano vita a fiorenti attività di commerci e svago, non dissimili dalle loro controparti urbane, al punto da divenire popolari soggetti artistici e letterari, basti pensare alle famose *53 Stazioni del Tōkaidō* ((東海道五十三次 *Tōkaidō Gojūsan-tsugi*) di Utagawa Hiroshige.

<sup>139</sup> Eichichi Isomura, "Daitoshi ni okeru chiiki no kōzō no bunseki", *Toshi Mondai* 46, no 2 (1955): 254.

e non dialettico che, moltiplicando le sue funzioni, definisce da un lato nuove centralità urbane, e dall'altro il rapporto tra queste ultime e le entità suburbane. Se già dalla restaurazione Meiji, l'iniziativa dei privati e delle compagnie sfruttò con profitto l'area adiacente alle stazioni per stabilire le proprie attività commerciali, gettando le basi per lo sviluppo dei moderni *sakariba*, è soltanto dal secondo dopoguerra che avviene quella fusione informale che sancisce il binomio stazione\centro commerciale (デパート *depato*): l'*ekibiru* appunto, letteralmente edificio della stazione<sup>140</sup>. L'iniziale acquisizione dello stile architettonico internazionale delle stazioni si rese funzionale allo sviluppo economico del tempo, sancendo il passaggio dalla rappresentazione dell'autorità statuale del periodo Meiji all'espressione del capitalismo d'impresa, le cui strategie erano differenti, seppur non in conflitto, con le rigide imposizioni dello stato.

Con il tempo questi complessi hanno subito una ramificazione tale da divenire entità informi. Sorta di ectoplasmi architettonici privi di qualunque gerarchia spaziale o forma evidente, si presentano come una molteplicità "porosa" in cui la proliferazione di entrate, l'agglutinazione di agglomerati differenti e la molteplicità di sfaccettature genera una confusione formale delle funzioni, relativizzando la relazione dentro\fuori. Di questi manifesti di architettura liquida che privilegiano i percorsi a discapito dell'organizzazione gerarchica delle forme, Laura Ricca sembra cogliere in maniera profonda e suggestiva la cinestetica spaziale.

Dall'interno di una stazione, ad esempio, possiamo raggiungere, tramite un corridoio aereo, il piano alto di un *depato* (grande magazzino), e da questo scendere in un sotterraneo scintillante di negozi sofisticati, vetrine di ristoranti o espositori di alimenti da cui sfuggono iridescenti lindori, librerie multipiano che risucchiano lettori curiosi su nuove torri, [...] e quant'altro possa farci dimenticare che ci troviamo in un sottopassaggio come sinora l'abbiamo conosciuto in occidente; a farcelo

---

<sup>140</sup> Jilly Traganou, "The transit destination of Japanese public space: the case of Nagoya Station", in *Suburbanizing the Masses. Public Transport and Urban Development in Historical Perspective*, ed. Colin Divall, Winstan Bond (New York: Routledge 2018), 299.

ricordare improvvisamente solo di fronte all'ingresso di una linea della metropolitana con la quale raggiungeremo un'altra città-palazzo simile e diversa dalla prima [...] e così via, percorrendo attraverso continui riflussi tra interni ed esterni, scarti ortogonali e transizioni orizzontali-verticali, passaggi tra aggregati edilizi perfettamente omogenei o sorprendentemente incoerenti.<sup>141</sup>

L'espansione multidirezionale degli *ekibiru* che sembrano acquisire caratteristiche ameboidi, risponde a un sistema reticolare e pervasivo, analogo del rizoma, nel quale la creazione di nuovi centri non si innesta sui luoghi storici, bensì coincide con le stazioni dei treni; imponendosi sui modelli preesistenti.

Per quanto un simile processo sembri coinvolgere molte delle megalopoli dell'Est-Asia, presagendo così la fine dell'urbanistica fatta di figure e griglie - tipica delle città europee, cinesi e americane - esso risulta tanto più evidente a Tokyo. Le ragioni di siffatta evidenza, prima ancora che nell'efficienza e capillarità della rete di trasporto, andrebbero ricercate nelle radici stesse della città giapponese; infatti se la città europea è primariamente sede della *civitas*, quella nipponica è innanzitutto luogo di scambi e commerci. Non è un caso che il *kanji* 市 designi, a seconda delle differenti letture, tanto il mercato (*ichi*) quanto la città (*shi*).

Inoltre, proprio come Los Angeles, che attraverso il patinato filtro hollywoodiano e il caleidoscopico prisma delle sue architetture - dal neoclassicismo anni '20 al postmoderno degli anni '80 - ha rappresentato il paradigma di un'anti-città, Tokyo, post-metropoli rizomatica che, insieme ad altre realtà est-asiatiche, sembra aver preso il testimone della *sprawl*town californiana, è una città priva di monumentalità. Alla capitale nipponica, che con Los Angeles condivide anche quella vocazione universalista di cui parlava

---

<sup>141</sup> Francesco Lizzani and Laura Ricca, "Tokyo città aperta, capitale del XXI secolo. Ritratto di una città racconto" in *Sguardi sulle città in trasformazione* ed. Laura Ricca (Imola: La Mandragora 2012), 30.

lo storico dell'architettura Reyner Banham<sup>142</sup>, manca un simbolo, un'icona architettonica con cui individuarla e che ne cristallizzi in maniera ineccepibile lo *skyline*<sup>143</sup>. Ciò è sicuramente dovuto, almeno in parte, alle catastrofi che, nell'arco dei suoi quattro secoli di storia, la hanno più volta lacerata e distrutta e che, tutt'ora, costituiscono un'onnipresente minaccia; dal grande incendio di Meireki che nel 1657 distrusse Edo e, con essa, il grande dongione in legno del castello fatto edificare da Iemitsu Tokugawa, fino al grande terremoto del Kanto del 1923 e ai bombardamenti della Seconda guerra mondiale. E tuttavia, in questa assenza manifesta di un simbolo, di un luogo\archetipo, si palesa l'intrinseca fluidità dello spazio rizomatico, la sua refrattarietà a ogni tipo irrigidimento. Tokyo, con la sua cacofonia di stili, le sue particelle in sistematico mutamento e l'incessante, apparentemente caotica, impermanenza delle sue costruzioni<sup>144</sup>, diviene icona di se stessa, producendo un *continuum* di memorie surrettizie che vanno a comporre un'immagine in costante divenire. «Ciò che fonda la sostanza dell'habitat individuale non è quindi la sua immagine, il suo aspetto esteriore che cambia con le mode, ma proprio il modo costruttivo»<sup>145</sup>.

Se quelle appena citate, sono alcune delle ragioni che portano gli *ekibiru* a imporsi come multipolarità nevralgiche, si rende necessario segnalare che un simile processo comporta una deviazione dei flussi di consumatori dai tradizionali *shoutengai* (商店街), strade commerciali, i quali, se non si raccordano alle stazioni, mutandosi in luccicanti vie dello *shopping*, rischiano di giacere in uno stato di abbandono. Reliquie da un immaginario passato

---

<sup>142</sup> È interessante notare come, delle quattro ecologie individuate da Banham a Los Angeles, Tokyo ne condivida tre: la *surfurbia* con Chiba, le griglie nella zona di Shitamachi e l'*autotopia* che tuttavia, a differenza della città californiana, è affiancata da un'efficientissima rete ferroviaria. [Reyner Banham, *Los Angeles: the Architecture of Four Ecologies* (Baltimore: Penguin 1973)].

<sup>143</sup> Come evidenzia l'architetto Manuel Tradits tuttavia, vi è una percezione profondamente diversa tra il turista giapponese e quello straniero. Nel primo caso infatti assurgono a ruolo di simbolo *Ginza dōri* e la Tokyo Tower. (Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 173).

<sup>144</sup> La vita media degli edifici a Tokyo è di circa venti anni.

<sup>145</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 173.

post-apocalittico, languono come apparizioni fantasmiche in stato di abbandono, con vecchie insegne cigolanti dallo stile anni '70, *boutique* di abiti fuori moda, caffè gestiti da cordiali *obasan* (小母さん) e qualche piccolo negozio di alimentari.

Considerato quale «parte integrante e seducente della città giapponese che non si trova in nessun'altra parte del mondo»<sup>146</sup>, lo *shōtengai* è una forma urbana meticcia che vede l'innesto a posteriori in una strada principale, originatasi dai frammenti della griglia del periodo Edo, di strutture formali tipiche delle grandi capitali europee - come i dispositivi reticolari del barocco o le imponenti trasformazioni del XIX secolo - o modelli derivanti dall'America delle città-giardino<sup>147</sup>. Sviluppatisi durante il periodo Meiji e legati a dinamiche microeconomiche precedenti l'avvento dell'automobile, in un momento storico in cui la spesa quotidiana era tanto un evento quanto una necessità, gli *shōtengai* si presentano come organismi pluricellulari. Nati non dal progetto di un architetto o di un singolo proprietario, queste strade dall'andamento informale sono frutto della collaborazione spontanea dei diversi titolari di singole attività (disposte adiacentemente l'una all'altra) che decidevano di apportare dei cambiamenti allo spazio circostante, rendendolo individuabile come destinazione unica<sup>148</sup>. In molti casi gli *shōtengai* contemporanei sono coperti da una struttura sovrastante, prendendo così il nome di *akedo* (アーケード) - dall'inglese *arcade* - e acquisendo un aspetto simile a quello di un *suq*. Questa caratteristica risulta inoltre accentuato dal fatto che l'accesso a simili strade è precluso al traffico automobilistico.

Nakamise Dōri (仲見世通り) ad Asakusa, con i suoi 250m che portano ai piedi del Sensō-ji (il più antico tempio di Tokyo) e a soli tre minuti dalla stazione più vicina, è l'esempio perfetto sia dell'*akedo* che della difficoltà di

---

<sup>146</sup> MMF (MORI MEMORIAL FOUNDATION), *City and Lifestyle Related Research, An Overview of Traditional Japanese Shopping Streets 'Shōten-gai'* (Tokyo: MMF 2008), 1.

<sup>147</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 219.

<sup>148</sup> Carlos Balsas, "Japanese shopping arcades, pinpointing vivacity amidst obsolescence", *The Town Planning Review* 87, no. 2 (2016), 208.

queste forme urbane a sopravvivere senza stravolgere almeno in parte le loro funzioni originarie. Una delle vie commerciali più antiche della città, le cui attività risalgono agli albori del periodo Edo, si presenta oggi come un assembramento accattivante di negozietti di *souvenir* e chincaglierie; frequentata quasi esclusivamente da turisti che ne fanno un passaggio obbligato per arrivare al tempio.

Se tradizionalmente lo *shōtengai* funge tanto da mercato quanto da luogo d'aggregazione adempiendo alla funzione di centro pubblico dei villaggi-quartieri che compongono Tokyo, la deviazione dei flussi sociali ed economici ne muta irrimediabilmente la natura o ne sposta la localizzazione. In entrambi i casi, ciò a cui assistiamo è la spettacolarizzazione di un'anomia tanto abbagliante quanto alienante. L'offensiva algida e asettica dei *franchising* sostituisce le piccole attività sempre più in via d'estinzione, minacciate dalla ripetizione continua e proliferante dei grandi *brand*, la cui pervasività non risparmia nemmeno caffè, panetterie e *boutique* di vestiti.

I nuovi *shōtengai* si allineano alle tendenze dei consumi di una società post-industriale nella quale parte dei *trend* di spesa vengono orientati verso attività di intrattenimento e ozio. Parallelamente a ciò, se in passato l'acquisto dei generi di sostentamento erano appannaggio delle donne, le quali erano responsabili dell'economia domestica, il loro maggior tasso occupazionale e l'aumento dei possessori di automobile ha fatto sì che l'approvvigionamento di molti generi di consumo avvenisse principalmente all'interno dei centri commerciali, una volta a settimana (tendenzialmente nei *weekends*)<sup>149</sup>. A tal proposito è interessante notare come i *depato*, strutture architettoniche simili a termitai dalla forma indefinita, si presentino, nella loro verticalizzazione, come ammassi auto-similari la cui disposizione interna è quasi sempre la medesima e le variazioni sono impercettibili e circostanziali.

Dal basso verso l'alto, nel sottosuolo commerciale [...] si trovano i generi alimentari; le rosticerie al piano terra; i cosmetici e certi articoli in pelle al

---

<sup>149</sup> Kiyoshi Takami, "Car use and sustainability, reflection on retail development control systems", in *Sustainable Cities, Japanese Perspectives on Physical and Social Structures*, ed. Hidenori Tamagawa (Tokyo: United Nations University Press 2006), 139-66.



primo piano; al secondo ci si prende cura delle donne, al terzo degli uomini e al quarto dei bambini; il quinto e il sesto piano, più eteroclitici, sono dedicati agli articoli di lusso e all'artigianato. C'è anche il reparto degli animali da compagnia, [...] le gallerie d'arte, i musei e i ristoranti occupano l'ultimo livello e le terrazze si trasformano in locali all'aperto durante l'estate.<sup>150</sup>

Da evidenziare come la zona del *depachika* (デパ地下)<sup>151</sup>, il sottosuolo commerciale, spesso tenda a scimmiettare artificiosamente le atmosfere degli *shōtengai* o del mercato all'aperto con negozi che hanno l'apparenza di chioschi o bancarelle permanenti.

Ancora una volta emerge la natura proteiforme e mercantile dei centri della socialità urbana giapponese, il cui sviluppo, da sempre incentrato sulle direttrici del traffico, innerva quella relazione profonda che si instaura tra urbanizzazione e rete dei trasporti. Se la città europea, nascendo dalla *polis*, è una cosmografia che ospita al suo interno il mondo umano e quello divino, Tokyo non si sviluppa da un singolo insediamento ma è il risultato dell'aggregazione di una molteplicità di villaggi che unendosi danno vita a quella complessione organica e disarmonica definibile come post-metropoli. Quest'aspetto è tutt'altro che trascurabile in quanto la dimensione del villaggio, definendo uno spazio areorale, sposta il divino al di fuori dei suoi confini precludendo la creazione di un centro storico monumentale.

Berque pone in essere una antinomia complementare, a cui soggiace una relazione dialettica, tra spazio lineare e spazio areorale<sup>152</sup>. Mentre il primo consiste in una rete che permette una mobilità liscia e diretta tra i diversi punti di connessione, sottintendendo la centralità del traffico di risorse ai fini della creazione dello spazio, il secondo caratterizza un'area orizzontale intermedia che circonda la singola comunità come fosse una cellula spaziale

---

<sup>150</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 213.

<sup>151</sup> Il termine è una contrazione di *depato*, dall'inglese *department store*, e *chika*, letteralmente sottosuolo.

<sup>152</sup> Augustin Berque, *Vivre l'espace au Japon* (Paris: Presses Universitaires de France 1982).

indipendente. Tanto più l'indice di isolamento di uno spazio areorale risulta alto, vincolando la sua esistenza a una logica interna piuttosto che funzionare come un organismo gestaltico, tanto più l'area di mediazione diviene evidente e necessaria. L'etnografo Akasaka Norio spiega come i villaggi\comunità del Giappone feudale siano stati il prodotto di una struttura cognitiva dualistica che contrappone ordine e caos. Come isole fluttuanti in un vasto e tumultuoso oceano, sono condannati alla continua demarcazione di confini immaginari che li separino dal caos dell'ambiente che li circonda.

All'interno della comunità esiste uno spazio-tempo costante, ripetuto e allocato in accordo con le norme e i valori tradizionali. È una regione nota fatta di una familiarità quotidiana e una verità auto-evidente. Al contrario, al di fuori dei confini esterni, dove l'oscurità caotica sta in agguato rigurgitando incessanti minacce di malattie e disastri, esiste uno spazio-tempo proibito fatto di stranezze, paure e tremori. Allo stesso tempo, questa regione caotica è uno spazio-tempo agnostico e irrazionale dotato di un incommensurabile potere creativo.<sup>153</sup>

Da un punto di vista geografico, i confini, anziché presentarsi come linee che separano le diverse comunità\villaggio, acquisiscono la forma di ampie aree selvagge e incontaminate circoscriventi sparpagliate porzioni di spazio antropizzato. È da una siffatta concezione dello spazio che scaturisce quella percezione di una natura misteriosa e fantastica, dimora ancestrale degli Dei e residuo di un primigenio *kami no yo* (神の世 età dei *kami*). In un passaggio colmo di nostalgia, lo yamatologo Alex Kerr ci restituisce un'immagine riverberante e impregnata di meraviglia della natura giapponese, prima del completo stravolgimento messo in atto dalla spinta iper-modernizzante del boom economico nella metà degli anni '60 del XX secolo.

Quando ripenso alla bellezza naturale del Giappone di allora, mi vengono le lacrime agli occhi. Con la sua ricca vegetazione "pluviale", i rilievi vulcanici e il fogliame delicato della flora indigena, il Giappone era forse uno dei luoghi più belli del mondo. Nel corso della successiva ventina d'anni l'ambiente naturale del paese è completamente cambiato. Le foreste

---

<sup>153</sup> Akasaka Norio, *Kyōkai no hassei* (Tokyo: Kodansha Gakujutsu Bunko 2002), 100.

scolari sono state abbattute e rimpiazzate da file ordinate di cedri, e all'interno di queste macchie di cedri c'è un grande silenzio. Sono diventate deserti in cui il respiro delle piante e degli animali non si avverte più. Nei fianchi delle montagne sono state scavate strade e il cemento che copre le pendici per contenere l'erosione nasconde la bellezza dei declivi rocciosi. Nemmeno la nebbia si alza più dalle gole.<sup>154</sup>

Se la mobilità in uno spazio areorale è un processo frammentario a cui sottostanno numerosi passaggi, con incontri ed eventi inaspettati all'interno di un'area intermedia di confine, è altrettanto vero che suddetta area attecchisce, non solo nello sfondo geografico delle comunità di riferimento ma anche nella loro concezione spazio-temporale, arrivando a modellare un linguaggio che, sin dalle origini, implica rappresentazioni topologiche analoghe. Esempio è in questo senso la relazione tra *uchi* (内 dentro, casa) e *soto* (外 fuori), la quale designa una relazione dinamica tra il proprio gruppo di appartenenza e i gruppi esterni. Questa distinzione, che può essere concettualizzata attraverso cerchi sovrapposti a diversi livelli, è alla base della suddivisione giapponese dei diversi gruppi sociali e ha un forte impatto sociolinguistico. L'interlocutore che si trova a interagire con l'appartenente al gruppo *soto* deve tenere in alta considerazione la persona che ha di fronte, presentando se stesso e il suo gruppo con umiltà. Per fare ciò si ricorre al registro linguistico onorifico (敬語 *keigo*).<sup>155</sup>

Nonostante lo sviluppo della rete mercantile di Osaka e di alcune arterie di traffico particolarmente battute, come quella del *Tōkaidō*, la stringente organizzazione spaziale del regime del *bakufu* (幕府), durante il periodo Edo, imponendo una vincolante localizzazione di cose e persone, ridusse gli spostamenti al minimo rendendo la comunicazione interna all'arcipelago

---

<sup>154</sup> Alex Kerr, *Utsukushiki nippon no zanzō*, trans. it. Roberta Ritrovato, *La bellezza del Giappone segreto* (Torino: EDT 2015), 11.

<sup>155</sup> Susumu Ono, *Nihongo Wo Sakanoboru* (Tokyo: Iwanami Shinsho 1974).

particolarmente lenta <sup>156</sup>. Per quanto villaggi e comunità rurali fossero subordinati al potere feudale instaurato dallo shogunato, possedevano un alto grado di autonomia, al punto che, i *myōshu* (名主) e gli *shōya* (庄屋) fungevano tanto da rappresentanti del *bakufu*, quanto da difensori e depositari di una sorta di autogoverno.

Pertanto, le questioni politiche e amministrative e la conseguente integrazione delle comunità all'interno di una rete di dominio su scala nazionale, attraverso una struttura feudale, erano profondamente radicate nello spazio concreto e globale delle comunità stesse; e reciprocamente questa gravidanza, implicava la nazione, come un tutto, nel loro spazio areorale.<sup>157</sup>

È a partire dalla restaurazione Meiji che il governo mostra una decisiva spinta centralizzante atta alla soppressione dei precedenti sistemi areorali. Al fine di assicurarsi un maggiore controllo sul territorio nazionale, uno dei primi obiettivi fu quello di recidere le amministrazioni intermedie dalla rete delle comunità, ponendole sotto l'egida del governo centrale. L'imposizione di questo nuovo sistema di potere, e la conseguente istituzionalizzazione di unità municipali più vaste (村 *mura*), ha condotto a una funzionalizzazione dello spazio e alla subordinazione delle unità territoriali quali elementi specializzati. L'adozione di entità spaziali più ampie consentì, in primo luogo, un'attivazione più efficiente delle politiche nazionali e il conseguente, parziale modellamento dello spazio su moduli economici<sup>158</sup>. In quest'ottica, le forme di governo locali e regionali, non coincidendo più con il sistema areorale precedente, divengono niente più che manifestazioni intermedie della centralizzazione.

---

<sup>156</sup> Augustin Berque, "Areolar and Linear Trends in Territorial Systems", *The Science Reports of Tohoku University, 7<sup>th</sup> series, Geography* 25, no. 2 (1975), 241.

<sup>157</sup> «Thus political and administrative matters, i.e. the integration of communities into nation-wide domination networks (through feudal hierarchy), was deeply rooted in the concrete, global space of the communities; and, reciprocally, this pregnancy implicated the nation, as a whole, in their areolar system» [Augustin Berque, "Areolar and Linear Trends in Territorial Systems", 242].

<sup>158</sup> Augustin Berque, "Areolar and Linear Trends in Territorial Systems", 243.

Gli *shōtengai*, spazio comunitario e strada di passaggio, prima ancora che scenografia urbana, imponendosi, insieme ai *sakariba* - «che stanno a questi incroci sommari come un organismo pluricellulare al protozoico primitivo»<sup>159</sup> - quali veri e propri centri della vita pubblica contemporanea, agiscono da gangli connettivi, essendo tanto il residuo stratificato di un'areoralità ormai evanescente, quanto nodi rizomatici dell'(a)centralità di Tokyo.

Elementi endemici e indissociabili dallo *shōtengai* sono i vicoli sinuosi e proliferanti che da esso si propagano come un invito al dedalo, penetrando nel denso intrico dell'abitato sondandone le profondità. I *roji* (路地), contribuendo a creare uno spazio urbano fluido e amorfo, formano una rete labirintica pulsante di vita, accedendo alla quale ci vengono svelati sorprendenti giardini residuali (坪庭 *tsuboniwa*), che riempiono gli interstizi tra le costruzioni, e, insieme a bancarelle e laboratori tradizionali, invadono incuranti la strada. Questo sistema polmonare - lontano dall'organizzazione armonica delle vie-corridoio delle grandi capitali europee - fatto di continue e ripetute rotture di livello e di abitazioni a una facciata tutte allungate in profondità, va a creare un dispositivo spaziale particellare che si pone agli antipodi tanto rispetto all'isolato italiano e francese quanto al *block* anglosassone: il *chō* (町). Se i primi hanno un perimetro continuo e sono spesso areati al loro interno, i *chō*, con il loro aggrovigliato reticolo di *roji*, spesso senza uscita, e la loro forma irregolare, sono la negazione stessa della relazione duale tra pubblico e privato. Queste cellule, nate dall'incontro tra il villaggio organico e i modelli cinesi, tendono a creare sistemi giustapposti e autorganizzati che, anche nei casi in cui viali o autostrade ne lambiscono i contorni, non ne annullano il carattere amorfo. La densificazione della città avviene partendo da queste micro-unità che sono in gran parte indipendenti da vincoli legislativi.

Se il *roji* nipponico, con la sua ritrosia alle forme armoniche, la sua profusione continua e pletorica di merci e l'accostamento cacofonico di grandezze diverse, trova molti equivalenti in varie aree dell'Est e del Sud-Est

---

<sup>159</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 219.

asiatico<sup>160</sup>, non solo il suo inanellamento con lo *shōtengai* conferisce allo spazio urbano una fluidità rizomatica, ma l'occidentalizzazione del periodo Meiji reinterpreta questa dualità attraverso forme vertiginose che, pur alterando l'estetica urbana, ne lasciano invariate le funzioni. Queste ultime tuttavia, dato non trascurabile, tendono ad assecondare bisogni ed esigenze del mercato globale il quale, una volta innestatosi in simili strutture formali, subisce delle micro-alterazioni atte ad adattarlo a modelli spaziali e culturali della post-metropoli nipponica. Sormontati da ipertrofiche pareti di edifici che ne modellano le vie-corridoio facendone una vetrina per le grandi marche, i quartieri commerciali di Ginza e Omotesandō, con l'intrico ritualizzato dei *roji* che si dipanano dal retro, sono in questo senso paradigmatici.

## **Decostruzione e virtualizzazione architettonica**

Tra gli emblemi della fluidità architettonica tokyota dobbiamo sicuramente annoverare anche i *pencilbiru* (ペンスルビル). Cloni proliferanti dalla forma indeterminata, queste piccole torri appaiono come insostanziali fabbriche olografiche in cui l'intenzionalità architettonica scompare nella babele di immagini che ne coprono la superficie puntellata da insegne debordanti, arrivando spesso a contaminare anche il fronte stradale. Ogni livello dei *pencilbiru* di solito ospita un ristorante, una caffetteria, un *izakaya* (居酒屋)<sup>161</sup>, un bar o altri luoghi di intrattenimento; inoltre ogni piano, sede di una differente scenografia, è raggiungibile con un ascensore che apre le proprie porte direttamente all'interno del locale eliminandone la soglia d'ingresso. Ancora una volta è l'originalità del percorso, unione di tempo e spazio, a dominare sull'espressività della forma.

---

<sup>160</sup> Tra le forme più suggestive in questo senso è possibile annoverare il *Quartiere delle 36 strade* di Hanoi che si dipana all'esterno della città imperiale di Thang Long, o i numerosi mercati notturni di Taipei e Bangkok.

<sup>161</sup> L'*izakaya* è un luogo informale in cui recarsi per bere e mangiare. Sono stati paragonati tanto alle osterie italiane o ai *tapas* spagnoli, quanto ai pub britannici o ai *saloon* americani.

Emblemi di una liquidità che ha intaccato anche l'architettura, i *pnchirubiru* sono conformazioni ipersuperficiali in cui i caratteri sostanziali dell'architettura, ridotti a mero supporto fisico, acquisiscono un ruolo ancillare rispetto alla segnaletica esterna e alle emittenti di immagini montate sulla fabbrica. L'unica altra funzione di queste architetture è di massimizzare la superficie disponibile per piano.

Questi edifici che potremmo dire ectoplasmici, insieme agli *ekibiru*, realizzano una compenetrazione a più livelli tra reale e virtuale, attraverso un processo decostruttivo e una concordanza simpatetica tra architettura, scenografia e ornamenti. Da un lato, la dimensione mediatica e dinamica delle immagini - dai pannelli pubblicitari alle insegne sino ai megaschermi incastonati sulle facciate degli edifici - smaterializza simbolicamente la consistenza delle superfici alterandone o obliandone la forma propria. In questa radicale revisione del concetto di spazio, o almeno di una parte di esso, vi è inscritta *in nuce* l'emancipazione dai dogmi della permanenza temporale in favore di una mutevolezza fluida tipica della liquidità.<sup>162</sup> L'eclettico architetto Arata Isozaki individua già dalla ricostruzione post-bellica il germe di questo processo di mutazione:

durante la guerra molte città giapponesi persero tutte le loro forme, dopodiché furono rapidamente riempite da edifici che somigliavano fin dall'inizio a rovine senza alcun ordine visivo. L'acciaio e il cemento armato si mescolarono con cartelloni pubblicitari, luci al neon e pali dei cavi telefonici. Le città persero la loro massiccia sostanzialità dietro aggregazioni di elementi oscillanti, leggeri, superficiali. Cominciarono a trasmetterci i loro significati più per codici semiotici che con forme solide vere e proprie. La città è in una condizione di fluidità. Invisibile, è virtualmente simulata dai codici che la riempiono.<sup>163</sup>

---

<sup>162</sup> È interessante a questo proposito notare come Tokyo sia una delle città con il più alto tasso di rinnovamento edilizio del mondo, con una vita media per edificio di poco superiore ai vent'anni. (Livio Sacchi, *Tokyo-to*, 32).

<sup>163</sup> Arata Isozaki, "Città e architettura come rovina", in *Casabella* 608-609 (1994), 25.

Dall'altro lato, la compenetrazione tra reale e virtuale, a livello architettonico, viene introiettata nella funzione commerciale dell'edificio. Se tradizionalmente, in Europa, prevale un approccio diretto alla strada, manifestando una differente concezione dello spazio pubblico, a Tokyo, l'attrattiva dei servizi, in una sorta di riedizione postmoderna dei *meisho* (名所)<sup>164</sup>, passa dal filtro dei processi mediatici. Alla ridondante espressività delle immagini, che tappezzano ogni angolo dei quartieri commerciali, si coniugano non solo guide e giornali, ma soprattutto la proliferante rete di *internet* dove, non solo ci è permesso avere una panoramica sempre più dettagliata dell'esercizio, ma attraverso mappe interattive che tracciano i nostri itinerari, possiamo trovare un *avatar* virtuale di ogni edificio.

A corroborare questa struttura rizomatica che pone in relazione diretta lo spazio architettonico con la sfera digitale, si impone quella struttura labirintica dei *roji* che, ancora prima di «testimoniare la sconfitta della ragion pura»<sup>165</sup>, è un emblema della sua assenza. La sensazione di smarrimento - in cui anche i giapponesi incorrono una volta usciti dai soliti itinerari - viene ulteriormente enfatizzata da quei processi urbani di ubiquità e iterazione unidimensionale che coinvolgono le grandi megalopoli globali, rendendole almeno in parte conformi all'idea di «città generica» propugnata dall'architetto Rem Koolhaas<sup>166</sup>. In realtà, la ripetizione decontestualizzata e senza qualità delle catene di negozi che dà «della città nel suo insieme un'immagine piatta e virtuale che sembra riprodurre il desktop senza spessore di un GPS»<sup>167</sup>, sedimentandosi su strutture e *pattern* preesistenti, avvia un processo di

---

<sup>164</sup> Già dal periodo Edo i *meisho*, luoghi celebri associati a episodi della poesia e della letteratura, venivano rappresentati, insieme a ristoranti e comodità, nelle mappe che i giapponesi usavano portare con loro durante i lunghi itinerari a piedi. Molto diffusi erano anche gli *Edo meisho zue* ((江戸名所図会) vere e proprie guide illustrate rappresentanti i siti famosi della capitale nipponica.

<sup>165</sup> Jaques Attali, *Chemins de sagesse: traité du labyrinths*, (Paris: Fayard 1996) 23.

<sup>166</sup> Rem Koolhaas, *The Generic City* (New York: Monacelli Press 1995).

<sup>167</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 287.



integrazione alle ecologie locali, scampando a una riduzione univoca al “generico”.

La tela di ragno di cavi aggrovigliati che interviene a deturpare lo spazio urbano rendendolo al contempo così caratteristico, le vetrine chiassose e baluginanti dei *pachinko* (パチンコ), gli accostamenti inarmonici e stridenti delle differenti soluzioni abitative: case tradizionali chiuse sulla strada con le loro *engawa* (縁側) che guardano giardini in via d'estinzione; *machiya* (町家), case che coniugano la funzione domestica a quella commerciale; *danchi* (団地), granitici blocchi lecourbusieriani a canoni d'affitto calmierati; *manshon* (マンション), condomini di gamma medio-alta, impreziositi da nomi europei ed eleganti androni in travertino; tutto ciò, coniugato a quella sensazione di collage agglutinante di architetture e paesaggi “importati” che si giustappongono assimilandosi, instaurano una relazione dialettica coi non luoghi mutandone almeno in parte le caratteristiche.

Inoltre, le varie sperimentazioni sulla facciata, atte a rendere gli edifici sempre più accattivanti, grazie anche all'apporto di tecniche e materiali all'avanguardia, segnano la rottura del legame diretto tra funzione ed espressività in architettura. «All'architetto tocca il compito di proporre un contenitore dalle facce sempre più attraenti, ai designer [...] di carenare interni che possano rispettare gli stereotipi di ogni marca e le abitudini lavorative»<sup>168</sup>. Come mette in luce Taro Igarashi, l'enfasi sulla facciata, accompagnata da una parcellizzazione degli interventi che crea un accostamento di elementi ripetitivi e non gerarchici, dà al paesaggio urbano tokyota un senso di appiattimento<sup>169</sup>. È quest'assenza di ordine percepibile che, formando una superficie continua e priva di forma definita, tende a oscurare lo scopo di qualsiasi spazio antistante. Non è un caso, infatti, che l'architetto giapponese, attraverso un'analogia col mondo dell'arte, si riferisca a questo tipo di architettura con il

---

<sup>168</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 288.

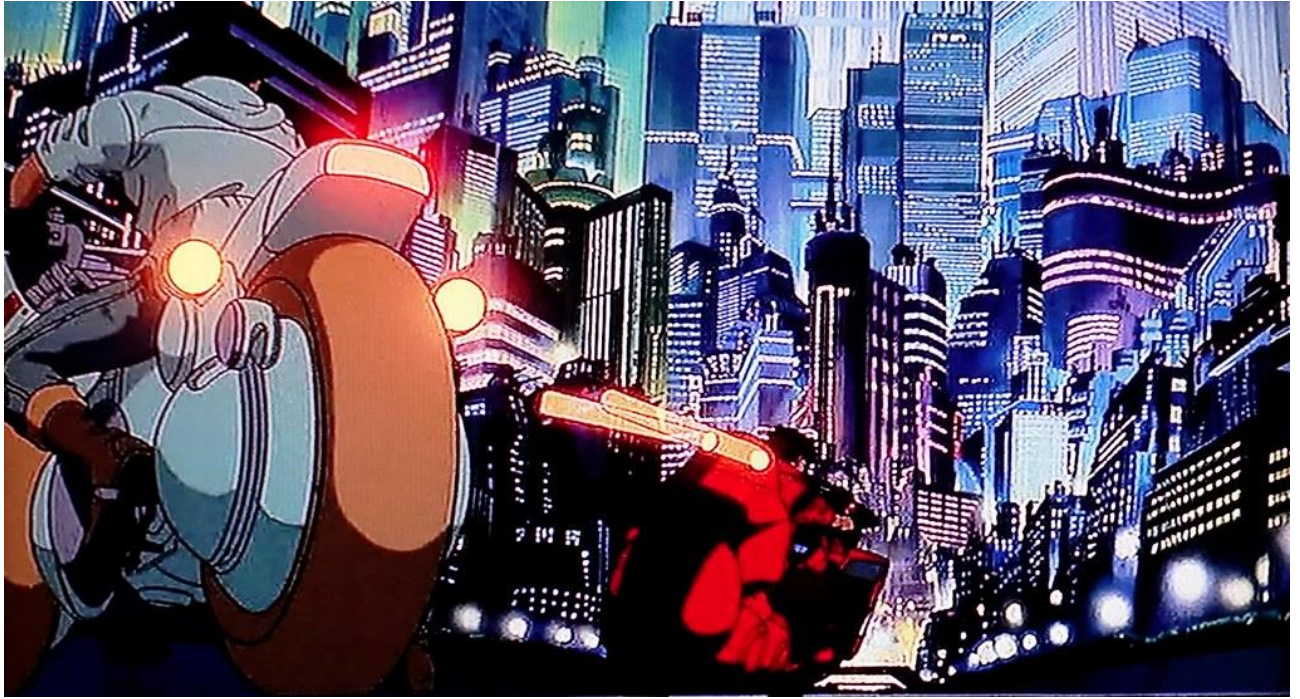
<sup>169</sup> Taro Igarashi, “Superflat architecture and Japanese subculture”, in *Japan Towards Totalscape*, ed. Taro Igarashi (Rotterdam: NAI publishers 2000), 96-101.

termine *superflat*, instaurando così una relazione tra l'assenza di profondità culturale e il dissiparsi, apparente e non solo, dello spessore fisico. Le opere, brillanti e patinate, di artisti quali Takashi Murakami, danno vita a un *continuum* bidimensionale popolato da rappresentazioni, inquiete e *naïf*, della controcultura *otaku* (オタク) nipponica. Se, nell'abbandono della tecnica della prospettiva è palese il richiamo alla tradizione giapponese dell'*ukiyo-e* (浮世絵), le illustrazioni fatte con stampa a matrice in legno del periodo Edo, nel richiamo alle influenze dell'occidente e alle istanze della globalizzazione è possibile rintracciare il tentativo di affermare un'identità culturale in un momento storico cruciale.

Proprio come le opere *superflat*, anche le immagini di Tokyo, nei cui tratti sembrano inscrivere futuri urbani possibili, patiscono questa tensione profonda tra il richiamo e la reinvenzione della tradizione (con le conseguenti criticità postmoderniste) e l'irreversibilità della globalizzazione. In questo percorso rizomatico, fatto di tagli, cesure e associazioni, si sono tentati di discernere, senza la pretesa di eliminare le sfumature, non solo i principali snodi di connessione, ma anche l'interazione tra la stratificazione storica e l'imporsi di una nuova forma urbana avveniristica e post-metropolitana. Perché se è vero che «la metropoli del futuro non esiste che per frammenti, per assetti effimeri»<sup>170</sup>, è altrettanto vero che Tokyo, nel suo ergersi, in parte stereotipato dal techno-orientalismo, a simbolo di città del futuro, in questo *collage* immaginario fatto di frammenti, ha sicuramente un ruolo primario.

---

<sup>170</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 42.



*Figura 11 Akira - Katsuhiro Otomo*

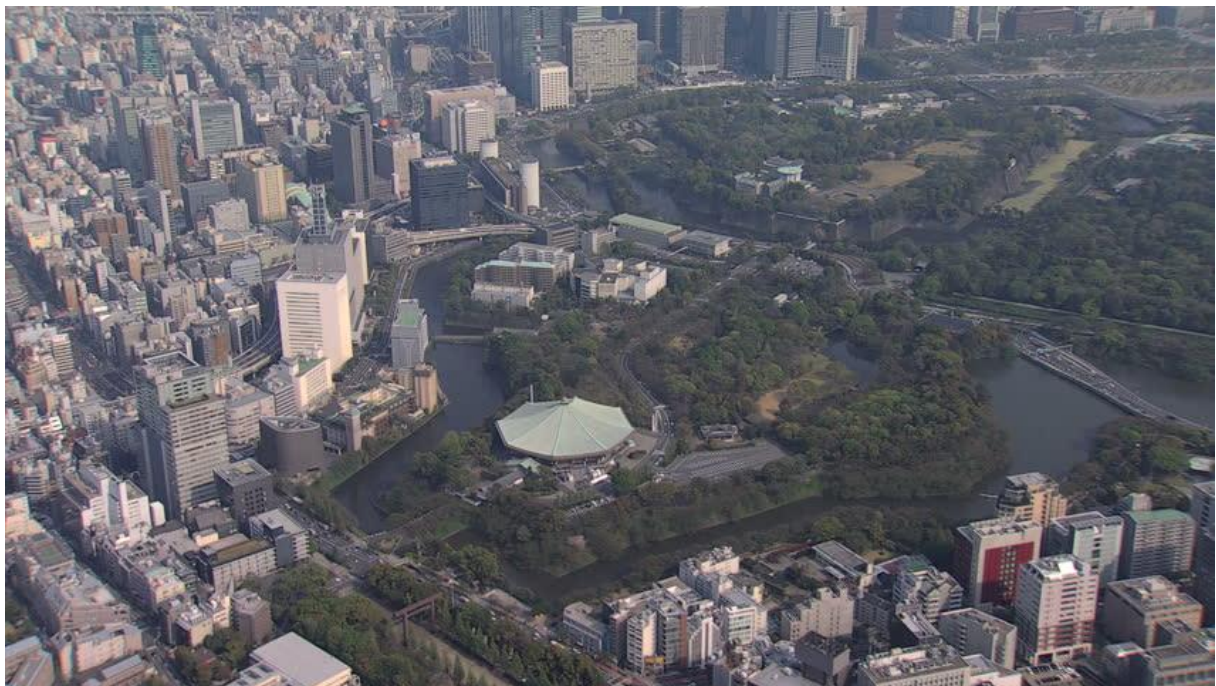


*Figura 12 Akihabara – Tokyo*





*Figura 13 Shinjuku - Tokyo*



*Figura 14 Tokyo Imperial Palace (aerial view)*



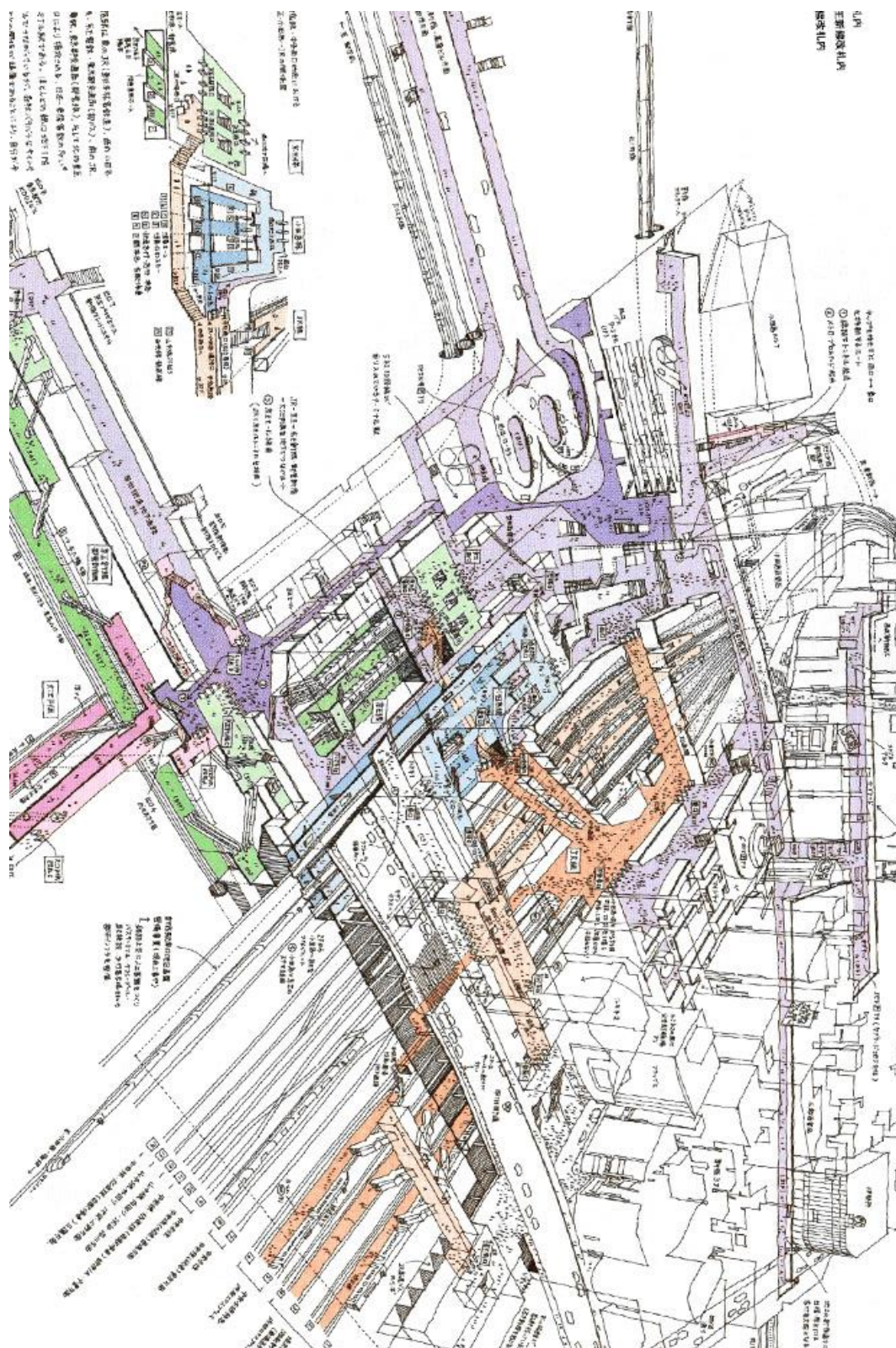
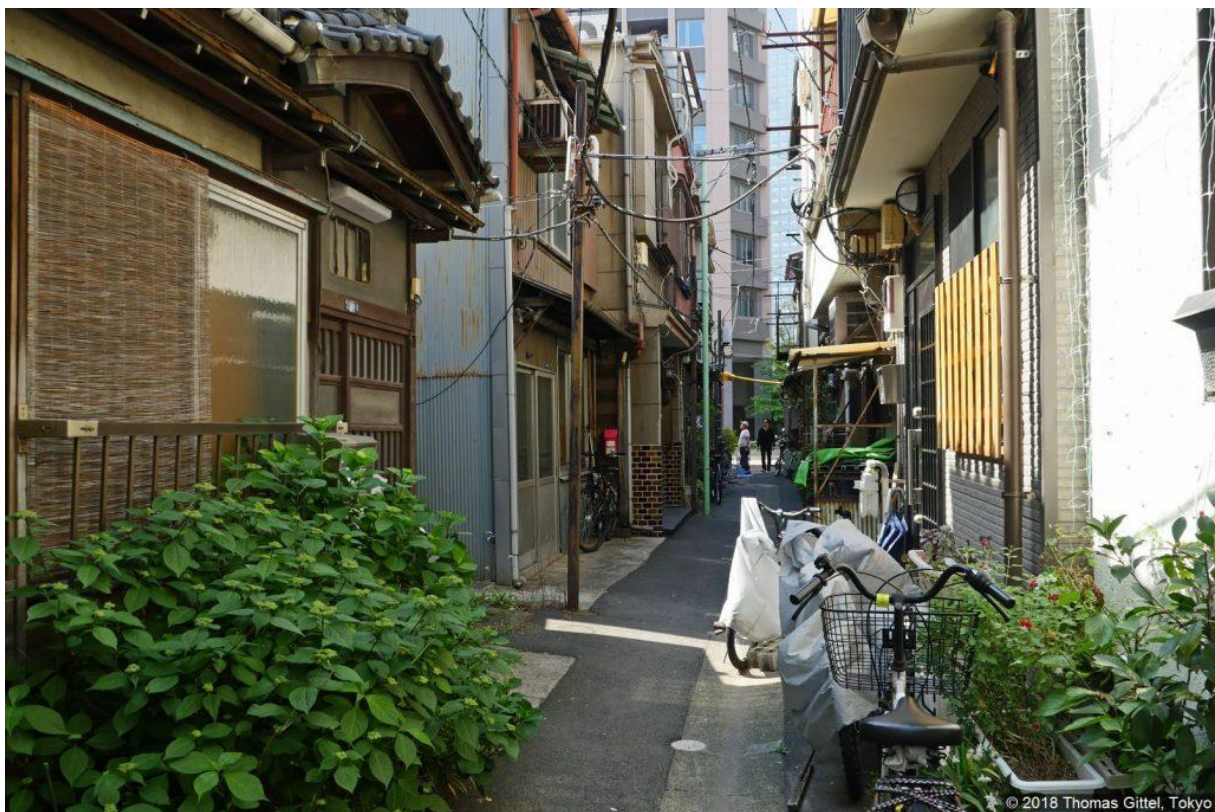


Figura 15 Mappa della stazione di Shinjuku





*Figura 16 Shōtengai di Asagaya Pearl Center - Tokyo*



*Figura 17 Uno dei tanti rōji di Tokyo*





Figura 18 Alcuni pencilbiru a Tokyo





## Città e tradizione estetica giapponese

### Intervalli, attese e interstizi: il *ma* (間)

Affrontare le declinazioni estetiche del *ma* (間) e le sue apparizioni nell'architettura e nello spazio urbano contemporaneo potrebbe, a prima vista, non solo risultare insidioso, ma anche portare a un vizio di forma, col rischio di comprometterne l'analisi. In primo luogo, il concetto stesso che, più che apparire fumoso, sembra sfumare in una miriade di significati caleidoscopici e mutevoli che variano a seconda del contesto e del carattere a cui l'ideogramma viene accostato. In secondo luogo, come spesso accade nella trattazione sistematica delle categorie estetiche nipponiche, vi è sempre il rischio di cedere a quella tentazione rassicurante che, per lungo tempo, ha dominato questi studi, e che tende a inserire e ridurre la cultura giapponese, a una primigenia dialettica tra tradizione e innovazione, la quale incarnerebbe lo *Zeitgeist* nipponico dalla modernizzazione Meiji in avanti<sup>171</sup>. Un simile dibattito, impostato su una visione monolitica di due opposti all'apparenza inconciliabili, sembra in realtà appiattare e semplificare la questione centrale dell'assorbimento e della gestione dell'occidentalizzazione attraverso le modalità espressive che sono proprie di una determinata cultura, senza tenere presente, da un lato, la duttilità e il coefficiente di ibridazione delle dinamiche della globalizzazione e dei processi *bottom up* che la influenzano, e dall'altro, la continua e inevitabile re-invenzione delle tradizioni.

Queste problematichità cominciarono a riflettersi in architettura già agli inizi dell'epoca Meiji, quando il Giappone, già votato all'adozione delle tecniche di costruzione europee, vide la fondazione, nel 1877, della prima facoltà di

---

<sup>171</sup> Se un simile stato di cose deriva sicuramente da un vizio orientalista che ha dominato per un lungo periodo l'approccio antropologico e filosofico dell'Occidente nei confronti del Giappone, è altrettanto vero che la tradizione dei *nihonjinron* (日本人論) non ha fatto che acuire quest'immagine stereotipata, creando un gioco di specchi nel quale Occidente e Giappone si riflettevano, alterati, l'uno nell'altro.

architettura presso l'Università Imperiale di Tokyo. «Questa importazione, di fatto brutale, che tiene insieme modernità e occidentalizzazione provoca da una parte una perdita dei riferimenti architettonici preesistenti e dall'altro porta al caos stilistico»<sup>172</sup> che ancora oggi rappresenta una delle cifre del paesaggio urbano tokyota. A complicare ulteriormente il dibattito architettonico dell'epoca, oltre l'esplosione deflagrante di stili e forme contraddittorie, contribuì anche l'introduzione delle istanze portate dal modernismo e dall'industrializzazione.

Partendo dalla città giapponese, dal suo formarsi attraverso la giustapposizione continua di elementi e l'incastro di spazi che coinvolge tutti i livelli dell'abitare e del progettare – dalla giustapposizione dei *tatami* (畳) che compongono le stanze a quella degli isolati e dei *chō* che vanno a formare delle cellule semindipendenti prive di continuità topologica – il primo significato etimologico che possiamo individuare nel *ma* è quello di un intervallo, un distanziamento, la cui azione si perpetra tanto a livello spaziale quanto temporale, rivelandone l'intima connessione e compenetrazione. A rivelare questa ambivalenza sono gli stessi significati cangianti che l'ideogramma di *ma* (anche letto *kan*) acquisisce a seconda che esso venga associato al *kanji* di tempo (時 *ji*), divenendo *jikan* (時間), durata temporale, o a quello di *kū* (空) indicante il cielo e il vuoto, divenendo *kūkan* (空間), lo spazio fisico. «*Ma* simboleggia dunque una prodezza associante tempo e spazio, e diviene, per le sue molteplici sfaccettature semantiche, il corrispondente locale dello spazio-tempo europeo»<sup>173</sup>. Ecco allora che, se da un lato l'Occidente rincorre l'ossessione di una spazialità razionale e razionalizzata, gerarchicamente organizzata e strutturata sul contrasto dicotomico tra interno ed esterno, il Giappone si concentra su uno sviluppo orizzontale fatto di libere associazioni modulari scandite da intervalli, *ma*, atti ad armonizzare le giustapposizioni che si creano tra gli spazi (sia esterni che interni) garantendo una continuità non contrastante. Lungi dall'essere una sorta di analogo del vuoto, come più

---

<sup>172</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 244.

<sup>173</sup> *Ibidem*, 230.

volte è stato presentato all'interno di una analisi contrastiva Oriente\Occidente, il *ma* è ciò che dà forma e caratterizza il legame soggiacente tra gli elementi ponendosi quale «misura elusiva che proporziona lo spazio»<sup>174</sup> creando un vuoto empatico che non diviene mai assenza.

Nella Tokyo di oggi, priva dell'omogeneità formale di Edo, l'aspetto contrastato degli edifici maschera il *ma* soggiacente, che però come ordine nascosto continua a ritmare e a rilegare, quasi sempre, la città alle sue architetture.<sup>175</sup>

Questa caratteristica non deve stupire se pensiamo che, come già messo in luce dal filosofo Tetsurō Watsuji<sup>176</sup>, nella parola “uomo” (人間 *ningen*), composta dai *kanji* di “persona” (人 *nin*) e *ma*, letto *gen* in questo contesto, la funzione del secondo ideogramma è quella di cogliere l'individuo all'interno del vuoto buddhista che, pur connettendo le persone tra loro, non ne nega la personalità. È l'individuo, preso nella rete sociale e connesso coi luoghi, divenendo parte di essi, in un precario quanto instabile equilibrio tra indifferenziato e differenziazione. È proprio in funzione di questa instabilità ineffabile che l'individuo arriva a perdersi tanto nei margini vaporosi dei *sakariba* quanto nell'infinita ripetitività di periferie all'apparenza anonime.

La *Engawa House* (2003) dello studio Tezuka Architects è in questo senso un caso paradigmatico della rielaborazione e azione del *ma* nello spazio domestico contemporaneo. «L'originalità architettonica di questo edificio è [...] nella riproposizione del concetto di *engawa*, che non cerca per niente di ricalcare l'esempio più classico tradizionale - o l'interpretazione, in tempi più moderni, che ne è stata attuata nella casa che le sta di fronte - pur conservandone certamente il significato»<sup>177</sup>. Il legno è ciò che assicura e armonizza l'unità morfologica di questa abitazione su un solo piano, che

---

<sup>174</sup> *Ibidem*, 235.

<sup>175</sup> *Ivi*.

<sup>176</sup> Tetsurō Watsuji, *Fūdo: ningen kōsatsu* (Tokyo: Iwanamishoten 2010).

<sup>177</sup> Leone Spita, “L'eco del wabi-sabi nei giovani architetti giapponesi”, in *Culture del Giappone contemporaneo*, ed. Matteo Casari (Latina: Tunuè 2011) 95.

confina a sud con la strada mentre a nord apre uno spazio sul verde che collega interno ed esterno. Lo *engawa* (縁側) della casa tradizionale giapponese, in questa fabbrica, trova una nuova *raison d'être* nella vetrata che ricopre la parete settentrionale, andando a sostituire il più classico *fusuma* (襖). Nella contemporaneità liquida, è la trasparenza del vetro a mettere in risonanza lo spazio naturale con l'opera dell'uomo. A tale proposito vale sicuramente la pena ricordare che, nella parola *engawa* il primo *kanji* (漢字) significa affinità, relazione, a indicare che nella cultura giapponese, a differenza di quella occidentale, non esiste cesura, ma armonia tra lo spazio artificiale e quello naturale, l'uno e l'altro sono in continuità; anzi la natura diviene quasi il principio poetico dell'arte giapponese.

La sua essenza è appunto la via dell'illuminazione, che si riconosce nella forma e nel suono del bambù, nella luce dei fiori di pesco, nell'insegnamento del vento tra gli alberi, la via del *satori* che tanto aveva colpito la mente di un André Malraux: verità e realtà, illusione e immaginazione si annullano.<sup>178</sup>

Lo *engawa* concretizzando questa interconnessione e compenetrazione inoltre, crea una continuità intenzionale che connette l'interno con l'esterno e diviene una perfetta rappresentazione del *ma*. «Come lo spazio fra una colonna e l'altra si chiama *ma*, anche *engawa*, posto fra l'interno e l'esterno della casa si può definire *ma*»<sup>179</sup>. La sua essenza liminale infatti, lo elegge a luogo di mediazione per eccellenza.

Il pittogramma di *ma* (間) è costituito dal radicale *mon* (門) che significa portale, e *nichi* o *hi* (日) che significa giorno e rappresenta il sole. Già dalla sua configurazione grafica possiamo notare come esso metta in correlazione e

---

<sup>178</sup> Raffaele Milani, "Trasformazioni e permanenze nella cultura del paesaggio e della città giapponese del dopoguerra" in *Kenzo Tange e l'utopia di Bologna*, ed. Giuliano Gresleri and Glauco Gresleri (Bologna: Bononia University Press 2006) 52.

<sup>179</sup> Seike Kiyoshi, "Il ruolo del Ma nelle abitazioni giapponesi", in *Ma. La sensibilità estetica giapponese*, ed. Luciana Galliano (Torino: Angelo Manzoni 2004) 142.

fonda insieme le categorie del tempo e dello spazio. È da intendersi «come un “fra”: un tempo tra gli eventi, uno spazio tra le cose, una relazione tra due persone [...] è un sospendere l’attenzione, un meditare l’intervallo esistente tra lo stato percettivo ed emotivo»<sup>180</sup>, coglie l’attimo che annulla il dualismo dell’atto e della mente e ha a che fare col vuoto. Un vuoto che, lungi dall’essere in un qualche modo assimilabile al *nihil* occidentale, apre invece a un’esperienza conoscitiva profonda in quanto manifestazione di un originario sfondo universale. Esso trova espressione in tutti i livelli dell’esistenza nella cultura giapponese, non a caso una persona stupida viene detta *manuke* (間抜け), ovvero priva di *ma*. In architettura lo ritroviamo anche all’interno degli spazi della casa tradizionale a designare lo spazio\stanza - *chanoma* (茶の間), *tokonoma* (床の間), *ima* (居間), *nema* (寝間)<sup>181</sup> - al punto che la stessa pianificazione degli ambienti interni è il *madori* (間取り), letteralmente accogliere il *ma*. In definitiva, il *ma* diviene un suffisso che, alla stessa maniera dell’inglese *room*, si attacca a un sostantivo per indicare il nome e la declinazione delle diverse stanze, con la differenza, tutt’altro che insostanziale, che l’accento viene posto sulla sovrapposizione che si crea, in una dimensione sommersa, nell’intervallo sfumato tra un vuoto e una stanza o uno spazio determinato.

Nel *Tokyo City Hall Complex* (1991) di Kenzo Tange possiamo ammirare su scala ingigantita una reinvenzione dei modelli e delle forme classiche di alcuni elementi della casa tipica di Edo quali: la struttura a feritoie ravvicinate, la corta tramezza che scende dal soffitto e la decorazione a traforo posta sopra i pannelli scorrevoli che separano le varie parti della casa. Attraverso questa riproposizione, «nell’opera di Tange riusciamo a osservare [...] criteri di

---

<sup>180</sup> Raffaele Milani, “Trasformazioni e permanenze nella cultura del paesaggio e della città giapponese del dopoguerra” 56.

<sup>181</sup> Rispettivamente: soggiorno in stile giapponese - alcova all’interno del *washitsu* (和室), stanza tradizionale giapponese, dove vengono esposti *emakimono* e composizioni *ikebana* – soggiorno in stile occidentale – stanza da letto.

distanza, di *ma*, che creano ritmo in un'illusione di reiterata verità geometrica»<sup>182</sup>. Qui il *ma* diviene il ritmo dell'*iki* (粋), fascino di una seduzione priva di affettazione, energia spirituale che si fa rinuncia; e che in architettura, come nell'esempio del *Tokyo City Hall Complex*, tende a evitare le forme geometriche curve favorendo una profondità dell'interruzione, un intervallo tra linee verticali. «Questa interruzione progressiva è come il procedere delle righe nell'ornamento *iki*, sezionamento lineare che nell'architettura può anche invertirsi in orizzontale, legato al pensiero della semplicità e dell'impermanenza, capace di affermare uno stupore»<sup>183</sup>.

Anche *Omotesando Hills* (2006), shopping center realizzato da Tadao Ando, sembra rappresentare un esempio perfetto di quella creatività che eleva insieme passato e futuro, di cui parlava Kenzo Tange. Fin dall'inizio della sua progettazione possiamo notare quella cura tipicamente giapponese di integrare lo spazio naturale e quello edificato creando una concordanza armonica. L'altezza dell'edificio infatti è stata pensata tenendo conto delle zelkova che vi crescono di fronte, in modo tale che la sua altezza non superi quella degli alberi. Anche qui la sensibilità del *ma* sembra permeare lo spazio, tanto nell'intervallo, in quella continuità capace di contenere la discontinuità, che si realizza nel rapporto tra arte e natura, richiamata anche nel sistema di giardini pensili presenti a vari livelli nella fabbrica, quanto nella sua struttura interna. Qui, lo spazio intorno nel quale si sviluppa la *spiral slope* è una perfetta concrezione del *ma* nel suo essere allo stesso tempo entità locale e temporale. Esso rappresenta un intervallo, una pausa che, nell'epoca della globalizzazione imperante, diviene sospensione e ritiro dalle compulsioni del consumismo.

La sua complessità e pervasività permeante arriva a scandire, non solo il mero spazio architettonico ma, transcendendolo, ci sembra imporre il suo ritmo ineffabile su più livelli dello spazio metropolitano temporalizzandone i

---

<sup>182</sup> Raffaele Milani, "Trasformazioni e permanenze nella cultura del paesaggio e della città giapponese del dopoguerra", 58.

<sup>183</sup> *Ivi*.

luoghi. L'area esterna al *Tokyo International Forum* (1997) è in questo senso un esempio lampante; qui le persone possono prendersi una pausa, in uno "spazio fra" estremamente vitale dove si realizzano performance artistiche e ci si può godere un caffè all'aperto. Un luogo stilizzato dalla fluidità del tempo, puntellato da alberi che creano una delicata alternanza tra la formalità interna e l'informalità esterna. Un'altra postmoderna realizzazione di *ma*.

In una città in cui, a differenza di Kyoto, non è consentito abbandonarsi al piacere effimero di "ore d'ozio"<sup>184</sup> languendo nella serenità placida dei giardini Zen e dei templi, i caffè urbani divengono, nella varietà delle loro infinite forme e declinazioni, luoghi di intervallo accoglienti e discreti, come intercapedini sospese in uno spazio-tempo indistinto in cui ri-trovare il proprio essere in una dimensione che ricorda quella antico romana dell'*otium cum dignitate*<sup>185</sup>. Sia che divengano l'ambiente privilegiato per ospitare incontri intimi e sommessi o per trascorrere ore di studio, «i caffè materializzano [...], a prescindere dalla verve dei loro creatori, lo spirito rassicurante delle abitudini, anticamera della nostalgia»<sup>186</sup>. Spesso questi caffè, intessendo di grazia il pulsare convulso e screziante di Tokyo, acquisiscono una dimensione raccolta e rarefatta che li trasforma in un recesso intimo e insostanziale che esula dai percorsi della vita quotidiana, gli *anaba* (穴場), letteralmente luoghi alcova, pertugio.

## **Flânerie tra Europa e Giappone**

Questi spazi atti ad accoglierci, in sospeso tra *ma* e *anaba*, acquisiscono quella natura ambivalente che il sociologo urbano Giampaolo Nuvolati

---

<sup>184</sup> Il riferimento è allo *Tsurezuregusa* (徒然草), *Appunti durante le ore di ozio*, una raccolta di 243 prose composta da Yoshida Kenkō (吉田兼好), uno dei più importanti scrittori del periodo Kamakura, tra il 1330 e il 1332.

<sup>185</sup> La locuzione latina *otium cum dignitate* viene usata da Cicerone nel *De Oratore* (libro I, 1-2) per indicare il tempo libero che il *civis romanus*, ritiratosi dalla vita pubblica, dedica alle attività amene ed intellettuali.

<sup>186</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 89.

identifica come tipica di quelli che definisce “interstizi della città”. Nel loro manifestarsi improvviso vi è racchiusa tanto la possibilità di scompaginare il nostro ordine mentale, quanto la rassicurazione di un elemento di continuità imprescindibile.

Abitudine e sconcerto costituiscono l'esisto del livello di familiarità che abbiamo raggiunto con i luoghi; sono infatti il risultato ora di una inesauribile snocciolatura dei posti che punteggiano con insistenza la nostra esistenza, ora di una inesauribile forma di *serendipity* che apre di continuo a nuove sorprese. L'interstizio ci allevia dalla fatica di ripartire ogni volta da capo nel dare un senso alle cose, oppure ci richiede un inedito impegno nella ridiscussione delle nostre certezze.<sup>187</sup>

Si potrebbe tentare allora un parallelismo tra i *passages* - ambienti intermedi tra interno ed esterno, luoghi in cui ci si ritrova in una condizione mediana tra lo spaesamento e l'appartenenza – e la categoria estetica del *ma*, che da un punto di vista squisitamente topologico potremmo definire quale spazio di transizione e liminalità che sorge nell'incrocio di singolarità tra vuoti intermedi e li unisce senza annullarne le differenze.

Il *ma*, questo spazio carico di senso, è proprio ciò per cui l'individuale si innesta nel collettivo; poiché nessuna forma particolare – essendo il *ma* uno spazio libero – gli impone un messaggio particolare, che sia di tipo verbale, musicale, architettonico [...]. La città giapponese, per il fatto stesso della sua eterotopia, racchiude un'infinità di *ma*.<sup>188</sup>

Se Benjamin fa di Parigi e dei suoi *passages* il luogo d'elezione per l'esercizio della *flânerie*<sup>189</sup>, Tokyo, città dove ancora oggi la strada per il transito veicolare tende a definirsi come una struttura tendenzialmente separata e aggiuntiva rispetto al piano stradale comune, può sotto determinati punti di vista e pur nelle sue infinite e innegabili differenze, essere l'analogo postmoderno e vertiginoso della capitale francese. La capitale nipponica è

---

<sup>187</sup> Giampaolo Nuvolati, *Interstizi della città. Rifugi del vivere quotidiano* (Bergamo: Moretti e Vitali 2019), 37.

<sup>188</sup> Berque, *Du geste à la cité*, 147.

<sup>189</sup> Walter Benjamin, *I «passages» di Parigi* (Turin: Einaudi 2002).



infatti il luogo dove lo *hokōsha bunka* (歩行者文化 cultura del pedone) ha la sua sede d'espressione, in cui i percorsi sempre scartanti e mai lineari, – l'esatto contrario della reversibilità lineare e apertura prospettica che invece contraddistingue la città occidentale – ci restituiscono un'immagine della megalopoli più grande del mondo, come una città sommersa, a tratti intimista, la cui bellezza si svela lentamente attraverso l'esercizio della *flânerie*.

In occidente l'immagine del *flâneur* ha i suoi prodromi nell'emblematico racconto di Edgar Allan Poe *L'uomo della folla* (1840)

Per la maggior parte, quelli che passavano avevano un atteggiamento soddisfatto, da uomini d'affari e sembravano intenti solo ad aprirsi un varco tra la calca, giravano gli occhi qua e là e se erano urtati dagli altri passanti, non mostravano segni di irritazione ma aggiustandosi un po' i vestiti procedevano oltre. Altri [...] si muovevano inquieti, con volti accesi, gesticolando e parlando tra sé, come se si sentissero soli nonostante la folla intorno. Quando trovavano un ostacolo al loro cammino cessavano immediatamente di borbottare, ma raddoppiavano il loro gesticolare, ed attendevano con assente e stanco sorriso sulle labbra, che le persone sulla loro via si togliessero di mezzo. Se venivano urtati si profondevano in scuse con chi li aveva urtati, sopraffatti dalla confusione.<sup>190</sup>

Il protagonista, nonché voce narrante, con un intelletto elettrizzato che supera la sua condizione quotidiana «come la vivida se pur candida ragione di Leibniz supera la folle e inconsistente ragione di Gorgia»<sup>191</sup>, osserva, dall'ampia veranda di un caffè londinese, l'incedere della massa di persone sulla strada trafficata, fino a che, con l'approssimarsi della notte, i raggi delle lampade a gas non trasfigurano la città e con essa i suoi passanti, e la sua attenzione viene catturata dalla fisionomia completamente atipica di un vecchio che sembra muoversi con disinvoltura e piacere morboso attraverso la folla. Lo segue, ne studia il comportamento e l'andatura, fino a scoprire

---

<sup>190</sup> Edgar A. Poe, *L'uomo della folla*, in T. Pisanti (a cura di), *Tutti i racconti, le poesie e «Gordon Pym»* (Roma: Newton Compton 2014), 107.

<sup>191</sup> *Ibidem*.

l'ipnotica attrazione del vecchio per la folla, la quale agisce su di lui, in modo simile ad una sostanza stupefacente, attirandolo in un vortice febbrile che non gli concede alcuna sosta: egli è infatti "l'uomo della folla", colui che non vuole, anzi non può in alcun modo rimanere da solo. L'osservatore-narratore «soccombe a un'attrazione che finisce per trascinarlo nel vortice della folla»<sup>192</sup>, risoluto a seguire l'ignoto ovunque lo conduca, si perde in un'investigazione inevitabilmente vana, perché l'uomo della folla «non si lascia leggere»<sup>193</sup>.

Se, una letteratura critica sterminata a partire da Baudelaire, ritrova nel vecchio del racconto Poe l'immagine paradigmatica del *flâneur*, Benjamin mette invece in luce come la *flânerie* imponga un abito mediano tra il tenore maniaco-estetizzante dell'autore di Boston e l'effimero diletto dei quadri viventi descritti da Hoffmann ne *La finestra d'angolo del cugino* dove «l'osservazione avviene dall'alto, mediante uno strumento come il binocolo e in una condizione di inazione forzata»<sup>194</sup>.

Il *flâneur* sarà allora il punto d'incontro tra i due personaggi de *L'uomo della folla*, tra l'osservatore curioso e distaccato – che nella sua immagine sembra già anticipare l'August Dupin de *I delitti della Rue Morgue* – e il vecchio, che si abbandona in maniera del tutto cieca al flusso della massa metropolitana, annullando la sua identità in un'erranza febbrile che non conosce riposo. Entrambi passeggiano ma mentre l'uno rimane sempre vigile nel suo atteggiamento e quindi distaccato rispetto alla folla, l'altro ne viene completamente inghiottito al punto da annullare la sua individualità in essa. Il vecchio insomma non riesce in alcun modo ad accettare la compagnia di se stesso, a godere, come lo Zarathustra di Nietzsche, della propria solitudine, cercando in maniera ossessiva, come un tossicodipendente, l'oblio insito nella fantasmagoria della folla.

Se, parafrasando Baudelaire, essere *flâneur* significa portare al guinzaglio delle tartarughe lungo le vie della città, allora il vero *flâneur* sarà un passeggiatore indolente e ozioso, in grado di perdersi nella realtà urbana

---

<sup>192</sup> Walter Benjamin, *Angelus Novus-saggi e frammenti*, (Turin: Einaudi 1976), 125.

<sup>193</sup> *Ibidem*.

<sup>194</sup> Marialuisa Stazio, *L'essenziale è invisibile agli occhi* (Milan: Franco Angeli 2012),

con un atteggiamento aristocratico che comunque lo diversifica dalla massa indistinta che gli scorre a fianco. La sua pratica essenziale è quella della riflessione e dell'osservazione rivolta al contesto che lo circonda; in lui piedi, occhio e mente sono strumenti fortemente connessi. «Lo sguardo è fondamentale perché è l'atto con cui il *flâneur* prende possesso della realtà circostante»<sup>195</sup>.

Per questo lo Strindberg di *Inferno* - che passeggia per il *Quartier Latin* ritrovando nella lugubre messa in scena che lo circonda quella dottrina delle corrispondenze descritta da Swedenborg negli *Arcana Coelestia* - più che un *flâneur*, ci sembra un allievo delirante della scuola peripatetica di Aristotele, dove il camminare nel giardino del *Lyceum* diviene un gesto meramente funzionale all'esercizio intellettuale mentre il contesto geografico e sociale passa letteralmente in secondo piano. «Il *flâneur* moderno e tardo moderno è interessato a scoprire e poi leggere il mondo che lo circonda, camminare lentamente significa osservare e interpretare la realtà, fin nelle sue manifestazioni più banali. Nel fondere la componente straordinaria e quella ordinaria dell'esistenza umana egli diviene allora l'emblema della quotidianità creativa e della creatività quotidiana, dell'ovvietà e dell'unicità che insieme contraddistinguono la modernità avanzata»<sup>196</sup>.

In Nagai Kafū, uno tra i più importanti autori della letteratura giapponese moderna, le parole con cui il *bunjin* (文人 uomo di lettere) descrive il suo mondo poetico, sembrano coincidere con il girovagare ondivago tipico del *flâneur*.

Il romanzo non è diverso dalle oziose chiacchierate di tutti i giorni: se ci si domanda cosa sia una chiacchierata oziosa penso che nessuno possa dare una risposta precisa. I pettegolezzi della strada sono chiacchiere, così come i brontolii e le lamentele di una persona. Tutte le esperienze giornaliere possono essere uste come argomento di cui chiacchierare. E se una chiacchiera è buona o cattiva, brillante o goffa,

---

<sup>195</sup> Giampaolo Nuvolati, *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita* (Firenze: Firenze UP 2013), p. 35.

<sup>196</sup> *Ivi* 72.

tutto dipende dalla personalità di chi parla. È difficile apprendere il talento del raccontare, anche se ti sforzi di farlo. Il modo di scrivere un romanzo è forse lo stesso.<sup>197</sup>

«Notiamo innanzitutto il contesto in cui si svolgono le “chiacchiere”: la strada, lo spazio quotidiano interno-esterno del vicinato. E notiamo anche la “logica del luogo” insita nella chiacchera: un movimento per sua natura ondivago, con punti di riferimento continuamente cangianti»<sup>198</sup>. È lo stesso paesaggio umano allora, nei romanzi dell'autore nipponico, a delinearsi secondo un percorso che appare seguire una sorta di flusso naturale. La storia narrata, le stesse vicende dei personaggi passano in secondo piano e divengono la chiave di volta per comprendere Tokyo e la sua spazialità.

L'accento viene posto sulla descrizione del luogo in cui si dispiega la vita dei personaggi più che sulle loro vicende; «ricado sempre nello stesso errore di dare più importanza alla descrizione dell'ambiente che al carattere dei personaggi»<sup>199</sup>, fa dire Kafū al suo *alter ego* in *Una strana storia al di là del Sumida*, o ancora «ci sono casi in cui uno scenario ben scelto può rivelare un carattere con più efficacia di qualsiasi normale spiegazione».

È la “logica del luogo” della città giapponese a determinare progressivamente uno spazio dinamico che si costituisce per ondate successive, che non persiste come un contenitore trascendente e universale – tanto nella pianificazione urbanistica quanto nella concreta esperienza cinestetica. Il vagabondare ci appare allora l'esatto analogo di quella *rue intransitive* di cui parla Berque, sulla quale si vaga senza scopo per il mero e fugace piacere di essere lì «di situarsi nel flusso spazio-temporale vivendo ogni luogo in ogni istante. La felicità insolita che si prova a girovagare in una piccola strada dell'immensa Tokyo non ha altra ragione: essere lì, luogo dopo luogo, è veramente vivere»<sup>200</sup>.

---

<sup>197</sup> Nagai Kafū, *Al giardino delle peonie e altri racconti* (Venezia: Marsilio 1989), 33.

<sup>198</sup> Laura Ricca, *Dalla città ideale alla città virtuale*, (Roma: Carocci 2014), 84.

<sup>199</sup> Kafū, *Al giardino delle peonie e altri racconti* 146.

<sup>200</sup> *Ivi* 33.

È, infine, negli spazi urbani residuali, nati sia dall'assenza programmatica dei muri divisorii che generano interstizi, sia dall'elevato costo del terreno che crea microparticelle di scarto, che possiamo trovare uno degli *avatar* contemporanei e architettonicamente più avanguardisti del *ma*. Da queste fessure (隙間 *sukima*), simili a crepe spaziali di connessione, emergono inesplorate possibilità creative che prendono la forma di progetti di micro-densificazione dal sapore spesso aneddotico, dando vita a fecondi progetti di *Pet Architecture*<sup>201</sup>. Quello a cui assistiamo, tuttavia, è uno sconcertante paradosso dove l'idea «dell'eliminazione dei limiti e degli spaziamenti rimette in discussione anche la nozione fondamentale del *ma*, che è all'origine dell'interstizio»<sup>202</sup>. Viene allora da chiedersi se l'utilizzo di questi vuoti a riempire, non rappresenti, più che una post-metropolitana riedizione del *ma*, una sua negazione o annullamento.

### ***wabi-sabi* (侘び寂び) e *iki* (粋)**

Altri due concetti estetici che hanno forgiato la cultura tradizionale giapponese e di cui, a tutt'oggi, possiamo sentire i riverberi nell'architettura, sono quelli di *wabi-sabi* (侘び寂び) e *iki* (粋). Mentre il primo è fondato sull'accoglimento della transitorietà effimera dell'esistenza, svelandoci la bellezza di ciò che transeunte, imperfetto, incompiuto e umile; il secondo rappresenta una seduzione priva di affettazione che si esplica in un progressivo ridursi delle distanze senza tuttavia annullare le differenze.

*Wabi-sabi* è l'unione di due termini: il primo deriva dal verbo *wabu* (侘ふ) che indica il senso di amarezza e scoramento dovuto a uno stato di

---

<sup>201</sup> Esemplari in questo senso sono le opere dell'*Atelier Bow-wow*. Queste architetture che si insinuano negli spazi residuali tra gli edifici «sono a basso costo e non impiegano alcun tipo di tecnologia avanzata, essi non hanno di spettacolare. Ma suscitano ugualmente un forte potere d'attrazione». [Spita, *L'eco del wabi-sabi nei giovani architetti giapponesi*, 102].

<sup>202</sup> Tradits, Takahashi, Lagré, *Tokyo*, 241.

privazione, il secondo trae origine dal verbo *sabu* (寂ぶ) che in origine abbracciava uno spettro di significati che andava dall'invecchiare, al cadere in rovina, al degenerare. È, attraverso il buddhismo zen, a partire dai periodi Kamakura-Muromachi, passando poi attraverso il periodo Edo, che i due termini cominciano ad acquisire una valenza positiva andando a delineare un concetto estetico ricco di sfumature. *Wabi-sabi* è il gusto per una vita appartata e modesta; una vita in armonia con la natura in cui immergersi per ritrovare la bellezza di ciò che è sobrio e dimesso.

L'*iki* invece «trae origine dalla gestualità della geisha che rompe la prevedibilità del comportamento, dell'equilibrio e sceglie l'accidentale, preferendo le posture inclinate, mai frontali o dirette, e gli sguardi in tralice»<sup>203</sup>. In architettura questo raffinatissimo genere di sprezzatura viene evidenziato da un lato, dalla dualità, sul piano dei materiali, del contrasto tra legno e bambù; e dall'altro in strutture che, come la decorazione *iki* dei *kimono* delle *geisha*, tendono a evitare il più possibile le linee curve se non nelle finestre a mezza luna.<sup>204</sup>

Tradizionalmente le due estetiche di *wabi-sabi* e *iki* trovano la loro perfetta comunione nella *chashitsu* (茶室), la stanza in cui ha luogo la *chanoyu* (茶の湯), la cerimonia del tè giapponese codificata da Sen no Rikyū nel XVII secolo. Eppure, l'eco di questa estetica, contraddistinta da minimalismo, semplicità rustica e rifiuto dell'ostentazione, riverbera attraverso i secoli anche nell'architettura contemporanea.

In questo senso, la *Tokyo Home* realizzata da *Fujilab*, con i suoi cubi bianchi sovrapposti a scaglioni, ne è una rappresentazione emblematica. In primo luogo, perché «sotto molti punti di vista, l'estetica del cubo bianco, esattamente come quella dell'architettura *wabi-sabi*, sono estetiche di *designer* riluttanti, che ambiscono a rimuovere quanto possono della propria

---

<sup>203</sup> Raffaele Milani, "Trasformazioni e permanenze nella cultura del paesaggio e della città giapponese del dopoguerra" 56.

<sup>204</sup> Hiroshi Nara, *The Structure of Detachment: The Aesthetic Vision of Kuki Shuzo*, (Honolulu: University of Hawai'i Press: 1997) 83-85.

soggettività dall'oggetto frutto del loro *design*»<sup>205</sup>. In secondo luogo, perché il contrasto dei due materiali, legno e cemento, realizza quella dualità che esclude ogni pluralità che ritroviamo tanto nell'*iki* quanto nel *chanoyu*. In ultima istanza tanto l'arredamento a tratti rustico e minimale quanto la prevalenza del legno e l'assenza di linee curve, realizzano quell'ideale di bellezza frugale e priva di affettazione che è la matrice estetica di *wabi-sabi* e *iki*.

---

<sup>205</sup> «in many ways, the aesthetics of white cube, as well as that of *wabi-sabi* architecture, are the aesthetics of shy designers, who wants to remove as much of his or her subjectivity from the object being designed» [Geetha Mehta and Deanna MacDonald, *New Japanese Architecture*, (Hong Kong: Periplus Editions 2011) 24].



*Figura 19 Engawa House (2003) – Tezuka Architects*



*Figura 20 Tokyo City Hall Complex (1991) - Kenzo Tange*





*Figura 21 Tokyo International Forum (1997) – Rafael Viñoly*



*Figura 22 Omotesando Hills (2006) – Tadao Andō*



## **Lo sguardo aptico della telecamera: corpo e città tra ibridismo e mutazione**

### **Corpi metropolitani in scena**

L'opera cinematografica può, in certi casi, divenire il pre-testo attraverso cui analizzare le profonde e intime interconnessioni tra il corpo, luogo privilegiato del dispiegamento soggettivo e trascendimento della mera complessione fisica in un universo simbolico, e la metropoli, lo spazio urbano, abitato, che condiziona la vita e la storia delle individualità che la percorrono, sancendone incontri, scontri, sguardi, e l'identità, auto-rappresentazione simbolica, continuamente riaffermata, in sospeso tra filogenesi ed ontogenesi, ossimoro con organi oscillanti in una dialettica tra dimora e dislocazione, quasi una postmoderna reiterazione della dicotomia tertulliana.

Il tentativo è allora, quello di cogliere l'uomo quale realtà in divenire, particella instabile, in bilico tra un dentro e un fuori: «il proprio limaccioso dentro e il fuori degli altri, sterrato in cui gettarsi e radicare, seminare e disperdersi, spazio percepito come vuoto da dimorare e percorrere»<sup>206</sup>. È lo spazio esteriore, che si riflette e compenetra l'*inner space*, lo spazio interiore, creando un amalgama *gestaltico* in cui, non solo l'uno contribuisce alla definizione dell'altro, ma in un'apprensione trascendente, soggetto e oggetto tendono a sfumare nella loro relazione.

Il mondo infatti, lungi dal porsi quale scenografia asettica e indifferente sulla quale scorrono le nostre azioni, è l'ambito in cui queste si evidenziano, prendono corpo; viviamo in un ambiente che altro non è se non ciò che percepiamo. «Le percezioni sensoriali sono in prima istanza le proiezioni dei significati sul mondo: sono sempre una valutazione, un'operazione che delimita le frontiere, un pensiero in atto sull'ininterrotto flusso sensoriale in cui l'uomo è immerso»<sup>207</sup>; i sensi dunque sono tutt'altro che strumenti di registrazione clinici indifferenti alle culture e alle sensibilità, bensì, proprio

---

<sup>206</sup> Jon Costantino, "Città del dolore", *Rifrazioni dal cinema all'oltre* IV, no. 9 (2012), 3.

<sup>207</sup> David Le Breton, *Il sapore del mondo*, (Milan: Raffaello Cortina Editore 2007) XV.

come i giudizi sintetici a priori kantiani, ordinano e trattengono nella loro rete soltanto ciò che l'individuo ha imparato a mettersi o ciò che cerca di identificare attraverso la mobilitazione delle proprie risorse. La sensorialità si pone insomma in una zona sfumata, liminale, in cui il dato fisiologico e quello culturale si intrecciano creando una miscela che nega ogni possibilità di distinzione e scissione dei due elementi.

Dal punto di vista di una metafisica della geografia quindi, l'incontro, in prima istanza visivo, con il paesaggio (urbano) costituisce quasi la premessa gnoseologica alla veridicità e autenticità del sapere geografico.

Nel nostro sguardo, spazio sociale e spazio individuale s'incontrano in un modellarsi reciproco, a volte pacifica, spesso conflittuale, della realtà vissuta. Lo spazio edificato diventa spazio metaforico, un racconto di percorsi e mappe nell'intreccio di una retorica dell'abitare, del muoversi e del camminare, [...] la gestualità e la corporeità degli spostamenti hanno valore allusivo e frammentario. È un'erranza non geometrica e non matematica [...] un gioco del perdersi e ritrovarsi dello spazio antropologico, tra materialità e immaterialità, nella definizione di una rete narrativa auto poetica.<sup>208</sup>

La realtà urbana allora, e conseguentemente anche il mondo, non esiste in sé ma è sempre investito da uno sguardo, da un valore, uno stimolo che lo rende degno di essere percepito. Come afferma Maurice Merleau-Ponty nella *Fenomenologia della percezione*:

La cosa non può essere mai separata da qualcuno che la percepisca, non può mai essere effettivamente in sé perché le sue articolazioni sono quelle stesse della nostra esistenza e perché essa si pone al termine di uno sguardo o al termine di un'esplorazione sensoriale che investe l'umanità. In questa misura, ogni percezione è una comunicazione o una comunione, la ripresa o il compimento da parte nostra di una intenzione estranea, o

---

<sup>208</sup> Raffaele Milani, "La città e il cinema: fisionomia dell'emozione", *Rifrazioni dal cinema all'oltre IV*, no. 9 (2012): 9-10

viceversa è la realizzazione all'esterno delle nostre potenze percettive e come un accoppiamento del nostro corpo con le cose.<sup>209</sup>

In questa interpretazione è da leggersi anche l'assunto foucaultiano del rapporto tra corpo ed eterotopie, intese come utopie spazialmente situate, luoghi diversi, che si contrappongono a tutti gli altri, ne sono anzi la negazione, rimanendo tuttavia reali. L'utopia infatti è concepita dal filosofo francese quasi nella sua origine etimologica, come spazio privo di luogo, insostanziale e de-realizzato. A essa si contrappone l'eterotopia, contro-luogo e sorta di utopia effettivamente realizzata nella quale i luoghi reali della cultura vengono ospitati, contestati e sovvertiti.

Esistono tuttavia esperienze mediane in cui i due elementi possono presentarsi simultaneamente e compenetrarsi; un esempio in questo senso è sicuramente lo specchio. Esso, in quanto luogo privo di sostanza è sicuramente un'utopia. Nello specchio io mi vedo laddove non sono, in uno spazio irreali una dimensione altra che apre un varco dalla sua superficie. Di fronte allo specchio non vedo me stesso ma una eco della mia visibilità; ciò che guardo altro non è che la mia assenza. Tuttavia, le sue caratteristiche eterotopie sono innegabili nella misura in cui, attraverso lo specchio (oggetto reale e concreto), scoprendomi in nell'altrove che mi riflette, nego la mia presenza nel luogo in cui effettivamente sono. «A partire da questo sguardo che in qualche modo si posa su di me, dal fondo di questo spazio virtuale che si trova dall'altra parte del vetro, io ritorno verso di me e ricomincio a portare il mio sguardo verso di me, a ricostruirmi là dove sono»<sup>210</sup>.

A differenza della categorizzazione kantiana dello spazio come a priori universale, in Michel Foucault lo spazio assume ineludibili proprietà fluide ed eterogenee; è lo spazio vissuto, intriso e corrosivo da una necessità ontologica.

La carne diviene allora l'interfaccia comunicativa, punto di raccordo tra due mondi, interiore ed esteriore, che concorrono simultaneamente a definirsi in gioco di infiniti rimandi in cui alla virtualizzazione del primo corrisponde

---

<sup>209</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, trans. it. A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione* (Milan: Bompiani 2003), 418.

<sup>210</sup> Michel Foucault, *Spazi altri* (Milan: Mimesis 2002), 24.

quella del secondo. D'altronde, l'ibrido tra uomo e tecnologia oggi sembra proiettato in un orizzonte in cui al dato meccanico, al corpo estraneo, si sostituisce un'alterazione del dispositivo di informazione che proietta l'individuo in un *network* sempre più immateriale. I robot di Asimov e i replicanti di Dick sono stati prima soppiantati dal corpo-televisione di *Videodrome* (1983) la cui evoluzione inevitabile non poteva che essere il corpo che si fa informazione di *Existenz* (1999) o *Avalon* (2001).

Concependo allora l'opera d'arte heideggerianamente<sup>211</sup> come mezzo del mezzo in cui si pone in opera la verità dell'ente, il cinema, nell'inseparabilità ontologica dell'immagine dal rappresentato, si fa evento di un'*aletheia* che in essa ha luogo. Le pellicole non saranno allora analizzate soltanto all'interno di una precomprensione meramente estetico-critica, ma fungeranno da filtri esemplificativi e interpretativi della realtà che mettono in scena, aprendo a ricognizioni che combinano, in un gioco continuo di rimandi, letteratura e geografia, scienze sociali e approfondimenti teoretici, creando una sorta di mosaico mobile che, seguendo i dettami della contemporaneità qui presa in analisi, non può che ricordare un *ipertesto*.

## **Contaminazioni meccaniche e desolate metropoli**

Il corpo ibridato o il corpo alieno, a cui si è fatto riferimento poi, non può non alterare e ridefinire anche la sfera libidica, sancendo quel passaggio, già messo in luce da Mario Perniola a metà degli anni '90 del XX secolo, va verso una sessualità più neutra e inorganica e avulsa dal genere<sup>212</sup>; come avviene già nel primo esperimento di *cut-up* della letteratura.

I due esseri si avvicinarono l'uno all'altro cauti ed esitanti – il pene del ragazzo verde, violaceo come le sue branchie, si rizzò e vibrò nella sostanza di metallo pesante dell'altro – Contorcendosi, i due esseri si

---

<sup>211</sup> Martin Heidegger, *L'origine dell'opera d'arte* (Milan: Marinotti 2000).

<sup>212</sup> Mario Perniola, *Il Sex appeal dell'inorganico* (Turin, Einaudi 1994).

liberarono dalle coordinate umane i retti si fondevano in un rugginoso odore palustre.<sup>213</sup>

L'inquieto straniamento che Burroughs descrive in questa scena de *Il biglietto che esplose* si fa immagine, morbosa e patologica in *Crash* (1996) e *Tetsuo* (鉄男 1989).

I due film disegnano uno scenario da fine del corpo in cui ogni modificazione e alterazione porta con sé una nuova definizione di umanità tracciando così un nuovo ordine morale e significativo del mondo, il quale non è e non può essere, come nell'opera di Burroughs, quello, alieno per definizione, di «una galassia lontana spazzata dai venti del tempo»<sup>214</sup>. David Cronenberg e Shinya Tsukamoto sono, non a caso, due registi che, seppur in maniere diverse, hanno scandagliato con clinica metodicità le inquietudini della fantascienza moderna, facendo proprie tanto la rivoluzione *new wave*<sup>215</sup>, per la quale «è lo spazio interiore, non quello esterno, che dobbiamo esplorare» e «l'unico pianeta veramente alieno è la Terra»<sup>216</sup>, quanto le suggestioni *cyberpunk*, arrivando anche a delinearne aspetti dell'estetica.

Ad assumere un'importanza focale è, in particolare, il concetto di *relevance* che si basa sul riconoscimento, grazie all'identificazione di alcuni elementi strutturali, di precise tendenze in atto nella società contemporanea per proiettarla nei suoi sviluppi futuri, con l'intento di discutere fenomeni rilevanti del presente estremizzati in un contesto ipotetico.

---

<sup>213</sup> William S. Burroughs, *The Ticket That Exploded*, trans. it. A. Tanzi, *Il biglietto che esplose* (Milan: Adelphi 2009), 17.

<sup>214</sup> Burroughs, *Il biglietto che esplose*, 19.

<sup>215</sup> Caratterizzato da un alto livello di sperimentazione il movimento letterario *New Wave*, nato intorno agli anni '60, in seno e in opposizione alla fantascienza tradizionale che all'epoca si trovava bloccata nell'*empasse* della *space opera*, dei racconti basati sui viaggi nel tempo, la psionica, e il teletrasporto, attua una vera e propria rivoluzione copernicana. Le idee cardine su cui si sviluppò ed evolse il movimento sono quella di entropia e *relevance*.

<sup>216</sup> James G. Ballard, "Qual è la strada per lo spazio interiore?" in *Re-Search*, ed. J. G. Ballard (Milan: ShaKe, 1994), 50.

A imporsi sullo sfondo, nei due film, è invece una realtà metropolitana claustrofobica ma vuota: spettacolare, ma non seducente, implacabilmente dotata di significato, eppure resistente alla logica quella, tipicamente ballardiana, di *Crash*; fatta di fatiscenti complessi e rovine post-industriali quella di *Tetsuo*. La metropoli, in quest'ultimo film, appare completamente superata, il territorio, colto a malapena da una telecamera lisergica che si muove freneticamente, sembra rigurgitare mortifere escrescenze di cemento che, più che a una città, rimandano all'immagine di un'apocalisse atomica, dove il dato umano, completamente scomparso, altro non è se non memoria di un'era passata.

Un simile processo agisce in maniera pregnante anche nell'animazione nipponica, tanto che non è un caso che il film di Tsukamoto conservi alcune delle caratteristiche tipiche del *videoclip*.

Nell'interpretazione di Paola Scrolavezza:

La città, distrutta, deformata, rinata dalle proprie ceneri, al tempo stesso metafora e nemesis di un sistema e di un potere fatalmente votati a un destino di implosione/esplosione, è senz'altro una delle immagini più potenti, disturbanti e presenti del cinema di animazione giapponese contemporaneo [...]in cui la metropoli si costruisce come fulcro della narrazione del fallimento della modernità, lo stesso che ha condannato l'umanità a vivere nel limbo sospeso dell'era post-atomica. Edifici che dovrebbero racchiudere e proteggere le vite degli individui e della comunità, articolare gli spazi del pubblico e del privato, si rivelano inadeguati, ambigui, inospitali, porosi. E il rapporto fra l'uomo e l'architettura urbana si fa incerto, e fragile.<sup>217</sup>

Nei due film il *leitmotiv* già sotteso alla poetica baudelairiana, secondo la quale nell'arte solo il bizzarro è espressione del bello, viene non solo reiterato ma trasceso. Il bello infatti, degradato e defraudato della sua funzione salvifica da una realtà svuotata da ogni aspetto teleologico, tende, in un siffatto

---

<sup>217</sup> Paola Scrolavezza, "Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo", *Cinergie*, no. 2 (2012), <http://www.cinergie.it/?p=1518>.



contesto, a sfociare in quella sensazione che, per dirla con Francesco De Sanctis, «esce dal seno stesso del sublime»<sup>218</sup>: il disgustoso.

Nel 1852 Karl Rosenkranz, nel capitolo *Das Ekelhafte (Il Disgustoso)* dell'*Estetica del brutto*, definisce il disgusto quale deformazione delle forme in seguito a putrefazione fisica o morale<sup>219</sup>. Ma se, per l'allievo di Hegel, il disgustoso inerisce solo ai prodotti della natura organica e mai inorganica – eccezion fatta per la sporcizia – nella socio-cultura del decadentismo post-atomico degenerare e mutante anche la materia artificiale, in quanto meccanismo protesico del corpo, viene infettata. Il confine tra naturale e artificiale sfuma, si fa nebuloso sino a sparire.

Nella mutazione il disgustoso si (ri)definisce e amplia i suoi orizzonti trovando – ma forse sarebbe meglio dire ritrovando – quel senso delle *mirabilia* che da sempre accompagna anche il sublime; e d'altronde non possiamo non essere rapiti, durante la visione di *Tetsuo*, da un sentimento di terrore e meraviglia davanti all'immagine di tubi metallici e cavi aggrovigliati da cui spunta un viso, reminiscenza vaga di un'umanità dimenticata.

Le due opere, inscritte perfettamente nel paradigma di ogni estetica della mutazione, in cui non vi è patimento ma fusione di due polarità contrapposte, spesso antitetiche, quali organico e inorganico, naturale e artificiale, ci prospettano una nuova condizione umana in uno scenario di contaminazione in cui, il confronto, inquietato e inquietante, con la perfezione della macchina celebra le nozze di una nuova alleanza che dà vita a una creatura nuova, ibrido di un inevitabile quanto ineluttabile processo evolutivo a cui è impossibile sottrarsi.

È interessante notare come in queste alterazioni, in quest'invasività del meccanico e del cibernetico, ritrovi nuova linfa la categoria del vampiresco. Come il vampiro seduce e ammalia con le sue trasformazioni infatti, così la macchina nella sua algida rilucentezza ci rapisce, ci fagocita in una promessa di immortalità che rievoca l'incedere nella non-vita (e non-morte) della

---

<sup>218</sup> Francesco De Sanctis, *Lezioni e saggi su Dante* (Turin: Einaudi 2000), 452.

<sup>219</sup> Karl Rosenkranz, *Aesthetik des Hässlichen*, trans. It. S. Barbera, *Estetica del brutto* (Palermo: Aesthetica Edizioni 2015).

creatura maledetta. Le due categorie si compenetrano nell'idea di una metamorfosi continua «sinonimo di estasi, desiderio e malattia; costantemente aldilà di ogni confine, estetico, morale teoretico e fisico»<sup>220</sup>.

In entrambi i film tutto inizia con un incidente stradale. In questo evento che diviene fondante, tanto da essere simbolo di quella che Zygmunt Bauman definisce la liquefazione dell'individuo nella società moderna, il debito con James G. Ballard è palese (d'altronde il film di Cronenberg è una trasposizione dell'omonimo romanzo dello scrittore fantascientifico inglese). Attraverso quello che ha tutte le caratteristiche di un rito di passaggio, i corpi e le menti, subendo il trauma dello scontro automobilistico si fanno aristocrazia esistenziale, attuano una metamorfosi che li modifica irrimediabilmente. La carica erotica, quando non pornografica, di cui l'incidente si fa portatore si svela in tutta la sua forza: emblematica è la scena di *Tetsuo* nel bosco, dove la coppia, dopo aver abbandonato la vittima da poco investita, si fa trascinare da una passione sfrenata davanti al cadavere riverso che ancora sembra fissarli; come emblematica risulta, in *Crash*, l'erotizzazione estrema del corpo ricoperto di cicatrici in quanto simulacro dell'accoppiamento con l'altro tecnologico.

Ogni lesione, ogni graffio, ogni taglio, sono, nel film di Cronenberg così come nel romanzo di Ballard, oltre che storia indelebilmente inscritta nella carne, segno di un limite che può essere superato, oggetto di un *voyeurismo* aberrante e irresistibilmente attraente al contempo.

Si crea una promiscuità tra il corpo e la macchina che, transcendendo le rovine di un malinconico postmodernismo inebriato dalla nostalgia umanistica, getta l'uomo a tutta velocità verso nuove incarnazioni tecnologiche. È un'evoluzione che non lascia adito a dubbi ed esitazioni, l'uomo deve essere superato.

Questa alterazione, ponendosi come ridefinizione dell'umano da un lato e avvio di un processo di post-umanizzazione dall'altro, porta a un inevitabile processo di psicastenia, ovvero, nella definizione del sociologo e antropologo Roger Caillois, una «depersonalizzazione attraverso l'assimilazione dello

---

<sup>220</sup> Iris Gavazzi, *Il vampiresco. Percorsi nel brutto* (Milan: Mimesis 2005), 44.

spazio»<sup>221</sup>. Il teorico dell'urbanistica Edward W. Soja, spingendosi ancora oltre, associa questa disfunzione all'indistinzione percettiva tra il sé, il corpo e la città<sup>222</sup>. Il processo mimetico, così attuato per adattarsi ai nuovi spazi urbani, fa insorgere una confusione il cui unico esito non può essere che la dissoluzione dell'umano nello spazio urbano. Saltano le connessioni e le coordinate psico-geografiche – viste come quell'insieme di associazioni tra stati mentali ed emotivi e contesto urbano – trascinando, non solo l'individuo, ma la realtà tutta in un ineluttabile vortice di degenerativo. L'ibridazione uomo-macchina altro non è allora se non il disperato ed eroico tentativo dell'uomo di sopravvivere, mimetizzandosi, nel nuovo *habitat* (post)metropolitano. La fusione tra corpo e automobile in *Crash* e tra carne e lamiera e ingranaggi in *Tetsuo* è il tentativo fallimentare di ripristinare le corrispondenze tra uomo e ambiente, soggetto e oggetto. È proprio nel momento in cui un siffatto processo giunge al termine che si raggiunge la psicastenia.

## **Reliquie di mistica transumanista**

Le due opere cinematografiche sembrano presagire *in nuce* le paure e le ossessioni per l'avvento della Singolarità Tecnologica, profezia in bilico tra rivelazione messianica e destino tecnologico.

Nella sua accezione più generale, il termine si riferisce a un tempo venturo in cui l'intelligenza delle macchine sopravvanzerà di molto quella dei suoi artefici umani, e la vita biologica verrà assorbita dalla tecnologia. [...] Una volta entrati nella singolarità smetteremo di essere creature inermi e primitive, macchine di carne limitate nei pensieri e nell'azione dal corpo che costituisce il nostro attuale sostrato.<sup>223</sup>

Se il transumanesimo è permeato da un tecno-millenarismo iper-progressista che vede nel superamento della carne l'avvento di un'era utopica e la promessa

---

<sup>221</sup> Caillois R. (1935). "Mimicry and the Legendary Psychastenia". in *The Edge of Surrealism. A Roger Caillois Reader* (Durham and London: Duke University 2000), 100.

<sup>222</sup> Edward W. Soja, *Dopo la metropoli. Per una critica della geografia urbana e regionale* (Granarolo dell'Emilia: Patron Editore, 2007), 324.

<sup>223</sup> Tim Canno in Mark O'Connell, *Essere macchina* (Turin: Adelphi 2018), 83.

dell'immortalità, Cronenberg e Tsukamoto, attraverso un'abile analisi decostruttiva, mettono in luce la mutua e reciproca degenerazione dell'ambiente e dei suoi abitanti. La formazione di nuove relazioni psico-geografiche, causando l'alterazione tanto del soggetto quanto dello spazio, nella reciprocità di un rapporto causa-effetto reciproco, porta necessariamente alla psicastenia.

Ma in *Crash* resta tutto più vincolato a un piano concettuale, l'evoluzione della carne è come un annuncio dalle caratteristiche teofaniche o, al massimo, una preghiera atta a ricreare e riaffermare il posto dell'individuo in un mondo che non sente più proprio. «Sedeva nella macchina sinistrata come una divinità occupante un tempio a essa consacrato nel sangue d'un membro poco importante della sua schiera di adoratori. Sebbene io stessi a una decina di passi di distanza... I contorni unici del corpo e della personalità di lei sembravano trasformare il veicolo accartocciato... Quasi che l'intera macchina si fosse deformata attorno alla sua figura in un gesto d'omaggio»<sup>224</sup>. Il risultato di questa deriva non può che essere la morte e al massimo la trasformazione della carne così meccanicizzata in un simulacro che porta ancora i segni di metafisiche deteriorate.

Non è un caso allora che Vaughan ci appaia come un Messia che, spintosi aldilà della stessa morte, verso un post-umano scevro di aspirazioni transumaniste, chiama a sé i sopravvissuti – i quali grazie all'incidente che li ha catapultati violentemente fuori dalla routine hanno accesso a un altro stadio di coscienza - «proprio per spingerli a rendere perpetua questa nuova realtà e a rivivere le intuizioni folgoranti che si sono sviluppate all'interno della loro psiche nel momento dell'incidente»<sup>225</sup>. Ciò che interessa al folle scienziato non è solo lo studio del rimodellamento del corpo umano da parte della tecnologia, ma quella «*psicopatologia benigna* che ci chiama a sé»<sup>226</sup> in quanto, nella visione messianica di Vaughan l'incidente stradale non è legato alla

---

<sup>224</sup> James G. Ballard, *Crash* (Milan: Feltrinelli 2009), 81.

<sup>225</sup> Stefano X. Ricci, *David Cronenberg, Umano e post-umano, appunti sul cinema di David Cronenberg* (Roma: Sovera Edizioni 2012), 116-117.

<sup>226</sup> *Ivi* 117.

distruzione bensì alla fertilità, «è una liberazione di energia sessuale che rimodella la sessualità di quelli che sono morti con un'intensità che è impossibile in ogni altra forma»<sup>227</sup>.

Il sinistro automobilistico diviene quindi sublimazione dell'atto sessuale di un uomo il cui habitat non è più, e forse non è mai stato, quello naturale bensì quello della civiltà tecnologica – la macchina in un siffatto contesto esprime l'ineluttabile impulso dell'uomo a modificare e controllare il reale partendo dalle sue istanze fondamentali: lo spazio e il tempo. In quest'ottica il percorso evolutivo dell'uomo, anche quando sembra contro natura, ci appare in realtà, tanto nella visione lucida di Cronenberg quanto in quella lisergica e frenetica di Tsukamoto, come nient'altro che lo sviluppo contingente della nostra specie e delle sue infinite possibilità creative aldilà del bene e del male.

Tuttavia, è proprio da questo mutamento sostanziale del mondo che si viene a creare ciò che Ballard chiama *effetto di scollamento*<sup>228</sup>, ovvero quell'inquietante sensazione di spaesamento e isolamento esistenziale causata dal continuo sviluppo tecnologico e dalla sua isterica accelerazione. È proprio alla conciliazione dell'uomo con la realtà da lui stesso creata che mirano i due registi (per quanto agli occhi del cineasta nipponico alla fine questa risulti ineluttabilmente destinata allo scacco).

A tal fine è necessario che l'essere umano sprofondi nel liquido amniotico di una tecnologia razionalizzante alterando la sua stessa natura per poi riemergere come ibrido post-umano. Il corpo stesso allora, sarà modificato quasi darwinianamente per adattarsi al nuovo ambiente circostante. Se è vero infatti che, come afferma Merleau-Ponty, «visibile e mobile, il mio corpo è annoverabile tra le cose, è una di esse, è preso nel tessuto del mondo e la sua coesione è quella di una cosa»<sup>229</sup> allora sarà solo un corpo nuovo quello in grado di rinsaldarsi col mondo di tornare a farne parte. Secondo tale prospettiva, condivisa anche da molti esponenti del transumanesimo come

---

<sup>227</sup> *Ibidem*.

<sup>228</sup> *Ivi*, 48.

<sup>229</sup> Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, 19.

Tim Cannon, uno dei leader della GrindhouseWetware<sup>230</sup>, il nostro corpo, non essendosi evoluto parallelamente alle modificazioni apportate al mondo in cui viviamo, risulta assolutamente disfunzionale e limitato.

Il nostro *hardware* non ci consente di essere quello che diciamo di volere essere. Funziona alla grande se deve spaccare crani nella savana, ma nel mondo di oggi non è che serva a tanto. Ce ne vuole un altro.<sup>231</sup>

In *Crash*, l'automobile infatti non è mai solo automobile, ma estensione del nostro corpo, essa si muove con noi, è parte di noi e ci accompagna come un esoscheletro; ecco perché durante tutto il film quando assistiamo a un incidente si ha sempre la sensazione che non siano le persone a provocarlo ma le macchine.

A questa alienazione fa da contrappeso, secondo la banda di fanatici di *Crash*, il legame indissolubile che si viene a creare tra gli individui che si scontrano tra loro. Vaughan si fa portatore di un romanticismo post-umanistico senza precedenti «il tergicristallo, con le sue oscillazioni strascicate, è come un metronomo subacqueo che segue il ritmo dei battiti del nostro cuore, ma giammai può precederlo»<sup>232</sup>. In uno straniante traffico metropolitano - «è molto peggiorato: ci hai fatto caso?» ripetono senza posa i personaggi del film – un incidente può divenire allora un ottimo modo per superare l'assordante incomunicabilità che attanaglia le persone; e se tutto ciò ci pare assurdo, dobbiamo ricordarci che altro non è se non un tentativo disperato di adattarci al progresso e di sopravvivere a noi stessi.

Se *Crash* ci prospetta una soluzione pazzesca e fuori dall'ordinario, *Tetsuo* invece non ci lascia alcuna speranza. Nel film di Tsukamoto l'impatto sullo spettatore è violentissimo: veniamo catapultati in un mondo disturbante

---

<sup>230</sup> GrindhouseWetware è un collettivo di *biohacker* nato a Pittsburgh che si propone di «potenziare l'umanità attraverso tecnologie sicure, accessibili e open source». Il collettivo è conosciuto principalmente per *Cicardia*, un sensore biometrico wireless che lo stesso Cannon si fece impiantare sottopelle per tre mesi nel 2013.

<sup>231</sup> O'Connell, *Essere macchina*, 154.

<sup>232</sup> Ricci, *David Cronenberg, Umano e post-umano*, 120.

magistralmente reso attraverso un montaggio serrato e a tratti delirante che si dispiega in un magma visivo sconvolgente, sempre in bilico tra realtà e allucinazione, che ben si presta a dare l'idea di «un iperbolico report di un'esperienza schizofrenica di trasformazione corporea, persecuzione e influenzamento»<sup>233</sup>.

Le immagini che scaturiscono da quest'amalgama febbrile e debordante, che ha più le caratteristiche di un convulso videoclip, che non di un film, sono frenetiche sculture di un artista che ricerca ossessivamente il confine tra l'uomo e la macchina e tra l'uomo e la modernità fino a compenetrarli. I temi della mutazione del corpo e della fusione tra carne e metallo, così come quello della sessualità ossessiva e repressa dell'uomo moderno, cari anche al regista canadese, raggiungono in *Tetsuo* una morbosità al limite del parossismo. Non c'è nessuna via di salvezza né tanto meno di redenzione, tutto è un crescendo di situazioni sempre più estreme che porteranno allo scontro finale come soluzione inevitabile.

Se In *Crash* la figura messianica di Vaughan ci prospetta una via consolatoria, qui a farle da contraltare abbiamo due macchine umane che, unite insieme in un colosso di carne, ferro, tubi, cannoni e fili elettrici – che ci appare alieno come una divinità lovecraftiana – ci conducono alla cassandrica profezia di una distruzione totale. Tsukamoto ci presenta così *Tetsuo*, girato in un bellissimo bianco e nero che ricorda i manga giapponesi e forse, non è un caso che il titolo del film rimandi all'antagonista principale di *Akira*, vero e proprio *cult* del cyberpunk nipponico, un *esper*<sup>234</sup> che persa la ragione e il controllo dei suoi poteri vedrà il suo corpo mutare orribilmente fino all'inevitabile auto-annichilimento.

È il metallo con la sua cogente e contingente ingestibilità a prendere il sopravvento sulla carne che, invasa da una metropoli in cui è impossibile ambientarsi (non è un caso che le immagini della periferia giapponese fuggano

---

<sup>233</sup> Giorgia Caterini, *Japan Horror, il cinema dell'orrore giapponese* (Latina: Tunuè 2010), 88.

<sup>234</sup> Sostantivo inglese che indica persone con capacità extra-sensoriali, dall'acronimo ESP (*Extra-sensory perception*).

velocissime davanti ai nostri occhi), rende il corpo altro da sé. In questo stato in cui traspare l'alienazione dell'individuo dal *corpus* sociale, gettandolo in un'anomia inevitabile, la metropoli rappresenta il luogo policentrico e dispersivo in cui l'animo umano si trova come smarrito.

L'esigenza di creare nuove forme e nuovi corpi si spiega quindi alla luce di questa dispersione, ma per Tsukamoto non vi è soluzione possibile, né via di fuga, ciò che rimane è solo un devastante nichilismo perché se, per dirla con Foucault, il corpo è «il luogo senza appello a cui sono condannato»<sup>235</sup>, il luogo assoluto in cui l'utopia - luogo virtuale che nega quelli attuali - nega al corpo ogni ragione e ogni essenza; e se un corpo incorporeo è l'anima, la prima e più ingannevole di queste utopie, altrettanto possiamo dire allora per il corpo divenuto macchina ipertrofica, quasi che esso sia un pallido riflesso di ancestrali o postmoderne metafisiche dell'anima.

Ma se, «il mio corpo è fatto della medesima carne del mondo»<sup>236</sup>, una variazione del reale, inteso come concrezione fenomenica, comporterà necessariamente una mutazione corporale. Una cosa simile avviene se prendiamo in analisi la realtà virtuale e il sogno, con l'effetto tuttavia che l'assenza della materia causi una dispersione egoica e una frammentazione dell'identità. Siamo proiezioni, ma in quanto tali, siamo ancora noi stessi?

Esiste, tra realtà virtuale e sogno, una connessione che è quasi compenetrazione; con la non trascurabile differenza tuttavia, che la prima è esogena, in quanto realtà esterna in cui mi immergo, mentre il secondo endogeno, in quanto produzione e riflesso dell'inconscio; l'una ci getta in un mondo sintetico precostruito ed esistente a priori, indipendentemente dalla nostra interazione con esso; l'altro è il frutto del nostro inconscio dispiegato, libero, almeno in parte, dalle soffocanti briglie del Super-Io. Si potrebbe instaurare, con le dovute riserve, un parallelismo tra la relazione che intercorre tra questi due spazi senza spazio e il rapporto di reciprocità

---

<sup>235</sup> Michel Foucault, *Il corpo, luogo di utopia* (Roma: Nottetempo 2008), 12.

<sup>236</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, trans. it. A. Bonomi, *Il visibile e l'invisibile* (Milan: Bompiani 2003), 262.



microcosmo/macrocosmo e inconscio/inconscio collettivo, dove il primo termine sta sempre a indicare il sostrato onirico e il secondo la realtà virtuale.

Questi due temi e la loro relazione con l'essere umano sono stati ampiamente trattati nel cinema – basti pensare a film come *A Nightmare on Elm Street* (1984) di Wes Craven o *Matrix* (1999) dei fratelli Wachowski, giusto per citarne due tra i più famosi, ma l'elenco sarebbe potenzialmente sterminato – e due registi come Cronenberg e Tsukamoto, che hanno fatto della carne uno dei fulcri della loro poetica, non potevano non cogliere le implicazioni, spesso anche problematiche, che intercorrono tra il meta-reale dell'intercapedine onirica/virtuale e la materialità del corpo.

Non è un caso allora che il conflitto trovi il suo riscontro dialettico, a livello individuale, nella dicotomia, spesso del tutto inconciliabile, *res cogitans-res extensa* e a livello universale, in quella trascendente-immanente. La sostanziale diversità tra i due film sarà allora dovuta alla scelta dei due diversi livelli che l'occhio conturbante della telecamera andrà a scandagliare – quello individuale in *Nightmare Detective* (悪夢探偵 2006) del cineasta nipponico e quello universale in *eXistenZ* del regista canadese.

Nel film di Cronenberg la contrapposizione tra realtà e finzione passa tutta attraverso il corpo, corpo che rimane sempre vertiginosamente sospeso su una tensione drammatica che va dalla presenza alla rimozione e viceversa, da sempre punto di fuga di tutto il cinema del regista.

La deriva nella realtà virtuale appare come momento necessario di una poetica in cui la carne, la tecnologia e gli orizzonti della percezione sono oggetti ricorrenti. *eXistenz*, prima sceneggiatura originale dopo *Videodrome* a cui questo film, nonostante i quasi vent'anni che li separano, risulta strettamente connesso come da un cordone ombelicale, al punto che il regista si lascia andare a squisite autocitazioni: dalla pistola di cartilagine e tessuti nervosi che trasuda dalla “nuova carne” di un *gamepod* infetto, alla fusione e dispersione dell'uomo nel *medium* che trascina “dentro” l'evento e alle macchine, veri e proprio organismi biomeccanici «ottenuti dalla fecondazione di uova di anfibio imbottite di DNA sintetico», suscettibili di stimolazioni erotiche e alimentate dall'energia degli individui a cui sono collegate.

Il corpo diviene così “teatro di un’affezione tecnologica” che ridisegna i confini di una carne attraversata da innesti e irrimediabilmente destinata a una mutazione la cui incessante oscillazione tra dolore e piacere, trova un naturale, quando non coattivo, sbocco nella dissoluzione.

L’innocenza virginale di Ted, ingenuo conservatore del proprio corpo, viene rubata da Allegra Geller – la “dea del *gamepod*” che nella chiesa sconsacrata in cui si svolge l’evento occupa, col suo corpo ieratico, lo spazio precedentemente riservato all’altare – che, per farlo accedere al gioco, gli fa installare una bioporta nella schiena aprendo così una sorta di secondo orifizio anale atto alla penetrazione biotecnologica.

La persona diviene la prosecuzione indifferenziata della tecnologia, la quale a sua volta per innestarsi sull’individuo si è fatta organica; dalla “nuova carne” di *Videodrome* si passa alla “transcarnalità” di *eXistenZ*. È il prezzo da pagare per liberarsi – anche se, si badi, solo illusoriamente, perché rimane sempre un’urgenza che non solo ci impedisce di dimenticare, ma che con Ted ci fa chiedere «Dove sono i nostri corpi reali? Staranno bene? Se avessero fame, se fossero in pericolo?» - del fardello della carne, “luogo assoluto” o, come direbbe Foucault: «quel luogo che Proust dolcemente, ansiosamente occupa a ogni risveglio»<sup>237</sup>.

Per fuggire dal corpo bisogna anzitutto aprirvi una breccia, contaminarlo; la sua rimozione, nonché dispersione nella realtà virtuale, necessita dell’installazione dell’appendice tecnologica che però ha come conseguenza paradossale il dolore, ossia la percezione che più di tutte lo rende presente ricordandocene l’implacabile materialità.

Riappare qui, come già era avvenuto in *Crash*, il concetto di “aristocrazia esistenziale” che però in *eXistenZ* passa attraverso una rilettura del mito platonico della caverna. I giocatori, modificando il proprio corpo, fuggono dalla realtà o almeno da quella che si crede tale; è proprio grazie all’innesto infatti, a quello spazio aperto sul mondo, che si può uscire dalla “caverna” per sfruttare appieno le infinite possibilità a cui allude Allegra a un certo punto del film. Di contro i realisti, coloro che senza posa cercano di uccidere la

---

<sup>237</sup> Foucault, *Il corpo, luogo di utopia*, 2.

creatrice del gioco, sono la rappresentazione dei prigionieri che non vogliono vedere oltre la loro condizione e la purezza illibata dei loro corpi ne è non solo la prova, ma anche il vanto.

Il supplizio del corpo trova la sua dimensione essenziale anche nel film di Tsukamoto. Se il *Nightmare detective*, un ragazzo affetto da forte depressione e con tendenze suicide, è in grado di immergersi negli incubi delle persone facendone riaffiorare con violenza il passato, le tormentate angosce e tutto ciò che va a formare l'inconscio freudiano, Zero rappresenta colui che, accedendo alle medesime produzioni oniriche, riesce ad agire e portare a coscienza il desiderio di morte presente in ogni individuo.

Non solo, proprio come la tecnologia organica di *eXistenz* contamina gli individui, l'ego del *killer* si fonde con quello della sua preda, al punto che il sangue che scorre dai corpi delle vittime attaccate in sogno è quello delle ferite che Zero si autoinfligge con metodica ossessività, permettendogli, attraverso la loro morte, di vivere in un eterno suicidio.

Tsukamoto trasmuta così in celluloidi quello che è il dittico per antonomasia, l'essenza del rapporto vita-morte. A rappresentarlo, oltre al già citato Zero, la sfilata dei personaggi dalla consistenza spettrale, *fantômes* direbbe Deridda, la cui esistenza monotona e priva di colori li lascia sospesi in una non-vita, mentre un'imponente metropoli dalle forti tinte chiaroscurali li ingurgita dando vita a un delicato tripudio di carne e metallo (tema molto caro Tsukamoto) reso attraverso la scelta di una fotografia contrastata e una scala cromatica sempre al limite del bianco e nero.

Ma se il tema di base è sicuramente tra i più sfruttati del cinema di genere dai tempi de *La Notte dei Morti Viventi* (George A. Romero, 1968), la resa che ne dà il cineasta giapponese è sicuramente tra le più originali che si siano viste. Quello che viene messo in scena, non è l'erratico e insensato "zombeggiare" dell'individuo nella società ipertecnologica, piuttosto il dopo, la reazione a un simile stato di cose che altro non potrebbe essere se non la ricerca morbosa del sentirsi vivi.

Tokyo viene qui resa nei suoi aspetti più cupi e claustrofobici, mai colta nello scintillio notturno di debordanti luci al neon che ne fanno una sorta di apparizione di catene montane artificiali, la sua immagine, più sommersa e

opprimente, rimanda al terrore e al labirinto. E non potrebbe essere altrimenti in un film che fa del sogno la sua matrice, dal momento che «il labirinto è formato anche sul modello delle circonvoluzioni cerebrali, dei processi della coscienza e quindi dei procedimenti di elaborazione spirituale»<sup>238</sup>. Nuovamente riappare, attraverso la simbologia del labirinto, quella contrapposizione che è anche compenetrazione tra mondo interiore e mondo esteriore; non è un caso allora che Jorge Luis Borges, ne *Il giardino dei sentieri che si biforcano* (1941), suggerisca «l'idea che il labirinto abbia a che fare con il mondo, che possa raffigurare simbolicamente il cosmo stesso coi suoi misteri di spazio e di tempo, di vita, di morte e rinascita; come questi, indecifrabile e incontenibile. E questo essere tutto si concretizza in città, edifici, giardini»<sup>239</sup>.

Il limbo esistenziale di Keiko, giovane e promettente detective, e degli altri personaggi, non viene mai descritto, lo intuiamo attraverso pochi fotogrammi come, attraverso poche sillabe cogliamo il loro passato che, nonostante i riferimenti limitati, ci appare estremamente caratterizzante. Keiko si fa trasferire per poter vedere la scena del delitto, poterla vivere e respirare, sentire l'odore di un cadavere, vedere quanto rosso possa essere il sangue; le vittime non ricercano il suicidio per un intrinseco desiderio di morte, ma perché attraverso il contatto con essa vogliono tornare alla vita, perché, proprio come per gli autolesionisti, nulla più del dolore fisico ci fa sentire vivi.

Come in *eXistenZ* i patimenti della carne riconsegnano l'uomo alla dimensione materialistica che gli è propria, in *Nightmare Detective*, lo riportano alla vita. È per questo che i personaggi, sul punto di suicidarsi, alla comparsa del tristo mietitore, fuggono ricercando una disperata, quanto irraggiungibile salvezza.

L'indagine di Tsukamoto è un'indagine ctonia, che affonda le sue tormentate radici nella lotta fra razionalità e inconscio, scandaglia i meandri più reconditi dell'incubo sollecitandone gli aspetti più morbosi e devastanti che ristagnano inquieti nel fondo di ciascun essere umano. Una telefonata che uccide – come la videocassetta in *Ringu* (リング 1998) di Hideo Nakata o il

---

<sup>238</sup> Ingrid Riedel, *Forme*, (Como: Red 1996), 127.

<sup>239</sup> Laura Falqui, *Forme e materiali della città fantastica* (Milan: Franco Angeli 2014), 123.

messaggio lasciato sulla segreteria in *The Call* (着信アリ 2003) di Takashi Miike – lo “0”, digitato sul cellulare, apre una voragine da cui non si può fare ritorno, si trasforma in quella volontà silenziosa che è il fascino dell’idea del suicidio, per poi trasmutare in orrida realtà quando, parafrasando la frase di William Burroughs in apertura di *Naked Lunch* (Cronenberg, 1991), nulla è più come sembra.

I personaggi del film sono eroi tragici che tentano di affermare la propria individualità in una metropoli infinita e dispersiva, fatta di dispositivi acciaiati e alienanti moduli geometrici, come eroi tragici sono i giocatori di *eXistenz*, tracotanti e destinati alla caduta per l’atto di *hybris* compiuto, quello di essersi sollevati troppo al di sopra della loro condizione di uomini al punto di abbandonare il proprio involucro carnale. Il Dio contro cui si consuma la ribellione è il Dio meccanico costruttore di corpi che l’uomo vuole trascendere e forzare attraverso protesi tecnologiche.

L’aspetto religioso è non a caso uno degli elementi più significativi del film di Cronenberg, d’altronde questo ci appare chiaro sin dal primo istante. Il film inizia e termina all’interno di una chiesa sconsacrata dove un gruppo di dodici persone simile ad adepti di un nuovo culto (il numero non può non far venire in mente gli apostoli) sta seduto a semicerchio attorno ad Allegra Geller, la “dea del *gamepod*” come già detto in precedenza, in attesa di testare il nuovo gioco. Le lettere “x” e “z” in maiuscolo inoltre, contengono al loro interno la parola *isten* che in ungherese, lingua dei produttori del film, significa Dio ed è proprio il suo operato infatti ad essere messo in dubbio.

«Il creatore controlla, o la creazione riesce a raggiungere dei livelli suoi propri oltre la volontà del creatore? La trascendenza implica il superamento fondamental(ista) della mera esistenza»<sup>240</sup>. Questo è acuito dal fatto che l’immersione nella realtà virtuale non sembra avere uno scopo in sé, «Devi partecipare al gioco per scoprire perché partecipi al gioco» dice Allegra a Ted per stimolare la sua curiosità.

Come per osmosi, i dubbi che attanagliano i personaggi si trasferiscono da *eXistenZ* – nel finale scopriamo chiamarsi in realtà *tranScendenZ*, quindi

---

<sup>240</sup> Jhon Costello, *Tutti i film di David Cronenberg* (Turin: Edizioni Lindau 2001), 102.

tutta la pellicola si rivela giocata all'interno di un *meta-gaming* – alla realtà apparente; i livelli si confondono al punto che non riusciamo più a capire in quale sostrato ci troviamo e la domanda dello sbigottito condannato a morte nel finale del film racchiude tutta l'inquietudine di questo straniamento, tanto che sembra chiederci: «Quante altre volte mi devo risvegliare prima di tornare nel mondo reale? Sempre ammesso che esista...».

## Il verbo e la carne

La questione dell'individualità si salda a quello della parola e dell'atto di differenziazione intrinseco al *logos* stesso nel conturbante *Guilty of Romance* (恋の罪, 2011) di Sono Sion. Mitsuko, divisa tra il suo lavoro di docente di letteratura giapponese all'università di giorno e quello notturno di prostituta, espone, attraverso le parole del poeta Ryuichi Tamura, il problema in tutta la sua cogenza.

Non avrei mai dovuto imparare parole \ quanto meglio starei \ se io vivessi  
in un mondo dove il significato è assente, \ un mondo senza parole. \ Se  
senti la vendetta delle parole nei tuoi confronti \ non mi riguarda \ se il  
significato più silenzioso ti fa sanguinare \ nemmeno questo mi riguarda.  
\ Le lacrime nei tuoi occhi tenui \ il dolore che sgorga dalla tua lingua che  
tace \ starei a guardarli e me ne andrei \ se il nostro mondo non avesse  
parole \ nelle tue lacrime \ ci sarebbe più significato del nocchio di un  
frutto? \ In una goccia del tuo sangue \ si sente il volteggiare risonante  
della luce serale al tramonto di questo mondo? \ Non avrei mai dovuto  
imparare parole \ semplicemente perché conosco il giapponese e schegge  
di una lingua straniera \ resto nelle tue lacrime \ torno da solo nel tuo  
sangue.<sup>241</sup>

---

<sup>241</sup> «言葉なんかおぼえるんじゃなかった \ 言葉のない世界\意味が意味にならない世界に生きて  
たら \ どんなによかったか\あなたが美しい言葉に復讐されても \ そいつは ぼくとは無関係だ  
\ きみが静かな意味に血を流したところで \ そいつも無関係だ\あなたのやさしい眼のなかにあ  
る涙 \ きみの沈黙の舌からおちてくる痛苦 \ ぼくたちの世界にもし言葉がなかったら \ ぼくは

Quello di Sono Sion è un grido lacerante e disperato, che trova il suo spazio nel terreno aperto all'insorgenza stessa del linguaggio verbale, il quale inevitabilmente denuncia il suo alveo d'origine e il contesto artificiale quando non artificioso del suo del suo campo d'azione.

In questo senso *Guilty of romance* è il tragico tentativo di una palingenetica reificazione della parola e della sua sussunzione a corpo, in una ricerca estenuata della carnea realtà dell'immaginazione. Emblematica la scena in cui Mitsuko sostiene che il nome acquisisca un senso solo quando assume un corpo, una sensualità propria, comprovandone la verità sulla polpa della lingua di Izumi mentre dice "lingua" o "saliva".

È in quest'uso icastico della parola che viene scolpita nella carne che risiede l'aspetto poetico della pellicola; il *logos*, spogliato e defraudato delle sue reliquie moderniste, si fa tragica rivendicazione corporale di un'immagine che, sovraccaricata di un barocco estenuato, delinea squarci e lacerazioni, «che poi saranno i frantumi immaginifici (dilaniati), brulicanti nei resti umani immessi nell'interregno mortuale-sessuale del suo cinema, un sistema di volumi, spazi emotivi, pulsionali, che si fonda sulla propedeuticità della vasta temperie simbolista»<sup>242</sup> in cui un *substratum* erotico di chiara matrice desadiana si miscela in un amalgama viscosa con l'impulso al dissesto, all'annientamento delle costruzioni, in un'evocazione poetica squisitamente decadente, che trova nel macabro uno schema ideale per contemplarne i particolari raccapriccianti. Gli arti monchi e purulenti, ricettacolo di larve, confusi bizzarramente su teste di bambole e braccia di manichini divengono allora araldo di un'estetica

---

ただそれを眺めて立ち去るだろう \ あなたの涙に 果実の核ほどの意味があるか \ きみの一滴の血に この世界の夕暮れの \ ふるえるような夕焼けのひびきがあるか \ 言葉なんかおぼえるんじゃないかった \ 日本語とほんのすこしの外国語をおぼえたおかげで \ ぼくはあなたの涙のなかに立ちどまる \ ぼくはきみの血のなかにたったひとりで帰ってくる» [Ryuichi Tamura, *The four thousand days and night* (Tokyo: Shogen Sha 1956), 23].

<sup>242</sup> Luigi Abiusi, "In nomine corporis", ed. D. Tomasi e F. Piccolo, *Il signore del caos Sono Sion*, (Bari: Caratteri Mobili 2013), 78.

cinematografica in cui, richiami eterogenei tra l'orrorifico, il letterario<sup>243</sup> e il pulp, non possono non contemplare la terribile ed esibizionistica spettacolarizzazione del decadente che è la matrice stessa del *Grand Guignol*.

In questo tentativo spasmodico e drammatico, in quanto inevitabilmente degenerante nell'inerte e nel cadaverico, di ricreare un linguaggio della carne che ritrovi il sapere della parola nella sua accezione etimologica – quella di avere e sentire sapore – il cinema di Sono Sion diviene allora, seppur con tinte macabre, analogo all'opera di Jackson Pollock, la cui *action painting* tentò di riaffermare il primato del corpo sulla mente, della materia sull'idea, del gesto sulla riflessione. Aldilà delle apparenze non-figurative, infatti, nelle opere del pittore americano non ci sono né astrazione né concettualismo, c'è solo la referenzialità nuda e cruda della mano che ha fatto colare vernice sulla tela, pura *performance*; d'altronde sul *set* non si grida forse «*Action*» prima di ogni *take*?

Non può essere allora che l'amore, in quanto oggetto privilegiato di una dialogicità non verbale del corpo, il pretesto attraverso cui scandagliare e violare quello che Suzuki Seijun chiamò il cancello di carne (肉体の門)<sup>244</sup>, con la disturbante perversione di un pornografo, perché chi ama espone il proprio

---

<sup>243</sup> Il *modus operandi* degli omicidi che avvengono nel film di Sono non può non ricordare quello dell'assassino del romanzo di Sōji Shimada *Senseijutsu Satsujinjiken* (占星術殺人事件) considerato come uno dei grandi capolavori della letteratura gialla giapponese.

<sup>244</sup> Il film del 1964, dall'omonimo romanzo di Tamura Taijiro del 1947, attraverso la rappresentazione tanto simbolica quanto esplicita della violazione e degradazione del corpo, mette in luce il conflitto tra il corpo-proprio *nikutai* (肉体) e il corpo nazione *kokutai* (国体), termine quest'ultimo che, negli anni dell'imperialismo giapponese, veniva brandito da una pregnante oratoria politica come vera e propria arma linguistica, facendo leva sul noto isolamento geografico della nazione, che la rendeva per l'appunto un corpo estraneo, separato rispetto al resto del continente asiatico. *Nikutai* rappresenta quindi il tentativo, tragico e disperato, di riappropriarsi del proprio individualismo ponendo al centro della scena la carne, la quale diviene da un lato il mezzo per opporsi alla brutale violenza della censura degli anni antecedenti la Seconda Guerra Mondiale e agli orrori del conflitto appena concluso, dall'altro rappresenta il grido di un popolo oppresso e umiliato.



corpo a radiazioni misteriose e letali, diviene oggetto per sé e per l'altro, consegnandosi a lui nella morte dell'orgasmo e nel grande sonno della morte *tout court*.

## **Della morte e dell'amore**

Una simile visione la ritroviamo anche in quel capolavoro della *New French Extremity* che è *Trouble Every Day* (2001). Qui Claire Denis, giocando tra *horror* estetizzante e film d'autore sporcato da raccapriccianti aspetti *gore*, compone un affresco, un poema del dolore in cui inadeguatezza ed incomunicabilità sembrano essere parte integrante della vita. Si riscopre la fisicità del contatto diretto, ricercato ossessivamente in ogni fotogramma; il bisogno di esprimere sensazioni ed emozioni tramite la pelle, gli odori e i sapori del corpo, che viene ripetutamente graffiato, morso, martoriato; eppure vissuto fino alle estreme conseguenze, riflesso implacabile di quello che Nietzsche in *Aurora* descrive come l'inclusione dell'uomo nei limiti del proprio corpo e la dipendenza da esso per ciò che riguarda la conoscenza.

La mia vista, per debole o forte che possa essere, vede soltanto un tratto in lontananza, ed è in questo tratto che vivo e mi agito; questa linea d'orizzonte è il mio prossimo, grande e piccolo, destino cui non posso fuggire. In tal modo, intorno a ogni essere sta un cerchio concentrico che ha un punto centrale e che gli è peculiare. Similmente l'udito ci racchiude in un piccolo spazio e così il tatto. Secondo questi orizzonti in cui, come nelle mura di una prigione, i nostri sensi rinserrano ognuno di noi, misuriamo il mondo.<sup>245</sup>

Ciò non significa ridurre la carne a mero fattore fisico anzi, proprio attraverso il corpo, il cinema riesce a trascendere il dato biologico arrivando a toccare le vette più alte della metafisica.

Così avviene in *Vital* (ヴァイタル 2004), in cui, rifacendoci alla dichiarazione dello stesso Tsukamoto, l'intento è stato quello «di ritrarre la

---

<sup>245</sup> Friederich Nietzsche, *Aurora*, trans. it. F. Masini, M. Montanari in *Opere complete*. Vol. 5/1 (Milan: Adelphi 1964), 88-89.

coscienza come qualcosa di incerto ma che da qualche parte si deve nascondere». Nel film la vita affiora dal corpo sezionato di Rioko, esplorato, violato fin nella sua più profonda intimità. È una vita che si svolge altrove, all'aperto, in riva al mare, fatta di danze dolorose e di tenerezza; è una vita che conduce all'essenza dell'amore, quella che si impossessa di Hiroshi, studente di medicina miracolosamente sopravvissuto ad un incidente stradale che gli ha tolto la fidanzata. E con la vita che sgorga ritorna la memoria persa, i ricordi e l'immagine di quel volto ora celato da un telo bianco mentre il corpo viene studiato e usato per la scienza.

Toglierà quel velo Hiroshi avendo conferma di ciò che già sospetta: quel corpo ormai delicatamente e rispettosamente usato è quello di Ryoko, la sua amata, che prima di morire, come estremo atto di altruismo, ha deciso di donare alla scienza. E allora quel calarsi nel corpo, nell'ambiente algido della sala autoptica, porta Hiroshi a conoscere nel profondo la ragazza, a disegnarne un ritratto ideale e accettarne la scomparsa mentre parallelamente vive con lei in uno spazio sovranaturale, fuori dal tempo, che si arricchisce man mano che i ricordi tornano a galla.

Il film di Tsukamoto ci appare come momento di altissima poesia di una riflessione sulla fisicità che va dalle sue forme più sensuali a quelle più tragiche. Il regista non dà risposte, si "limita" a porre interrogativi di alto spessore filosofico a cui non intende dare soluzione.

Ma la carne non è solo la via dell'apertura al mondo, quel mezzo attraverso il quale provandosi l'individuo prova l'evento del mondo.

Di fronte al mondo, l'uomo non è mai un occhio, un orecchio, una mano, una bocca o un naso, ma uno sguardo, un ascolto, un tocco, un modo di assaporare e annusare: insomma un'attività. A ogni istante egli fa del mondo sensoriale in cui è immerso un mondo di senso di cui l'ambiente costituisce il pre-testo. La percezione non è l'impronta di un oggetto su un organo sensoriale passivo, ma un'attività di conoscenza diluita nell'evidenza o il frutto di una riflessione. Non è il reale che gli uomini percepiscono ma già un mondo di significati.<sup>246</sup>

---

<sup>246</sup> Le Breton, *Il sapore del mondo*, 4.

La carne diviene anche il modo in cui io mi do all'altro, perché è solo attraverso il suo sguardo che posso sperimentare la mia oggettività di soggetto: «così altri è anzitutto per me l'essere per cui io sono oggetto, cioè l'essere *per mezzo del quale* io ottengo la mia oggettività [...]. Se mi guarda [...] io ho coscienza di *essere* oggetto. Ma questa coscienza può prodursi soltanto in e per l'esistenza dell'altro»<sup>247</sup>. Solo attraverso l'essere visto dall'altro soggetto si spezza il cerchio della solitudine della mia coscienza e del mio mondo ed io sono posto come natura, esistenza oggettivata, come un «essere-in-mezzo-al-mondo-per-altri»<sup>248</sup>.

Questo sguardo destabilizzante dell'altro mette in crisi la mia esistenza, esso mi pone nell'irrisolvibile scacco nel quale io sono soggetto e oggetto a un tempo, in quanto, non scaturendo dall'interno del mondo intenzionato della mia coscienza, «viene verso di me e verso il mio mondo con la sua trascendenza», imponendosi come «il *fatto* della una presenza di una libertà estranea»<sup>249</sup> che mette in pericolo la mia libertà costituendomi quale oggetto, seppur privilegiato, del suo mondo. Io però reagisco, voglio riprendermi l'essere che sono, de-oggettivarlo, il che apre a un inevitabile circolo vizioso in cui, prendendo su di me la libertà dell'altro – da cui dipende il mio essere oggettivo – tramite il mio sguardo lo costituisco a mia volta in quanto oggetto.

Io esigo che l'altro mi ami e do tutte le mie forze per realizzare il mio progetto: ma se l'altro mi ama, mi delude per questo suo stesso amore: io esigevo da lui di fondare il mio essere come oggetto privilegiato mantenendosi come pura soggettività di fronte a me; e, poiché mi ama, mi sente come soggetto e si sprofonda nella sua oggettività di fronte alla mia soggettività. Il problema del mio essere-per-altri rimane quindi senza soluzione, gli amanti rimangono ciascuno per sé in una soggettività totale.<sup>250</sup>

---

<sup>247</sup> Jean-Paul Sartre, *L'essere e il nulla*, (Milan: Il Saggiatore 2008), 342-342.

<sup>248</sup> *Ivi* 336.

<sup>249</sup> *Ivi* 347.

<sup>250</sup> *Ivi* 437.

D'altronde vi è, come mette magistralmente in luce David Le Breton ne *Il sapore del mondo*<sup>251</sup>, una sorta di capacità dello sguardo di diventare tattile - aptico lo definiva Alois Riegl - di penetrare lo spessore delle cose come una sorta di palpazione oculare che è quasi una carezza. Se l'occhio ottico mantiene la distanza, l'occhio aptico abita il suo oggetto.

Gli occhi scivolano su ciò che è familiare senza trovare presa. Il colpo d'occhio è l'uso degli occhi che meglio corrisponde a questo regime visivo. È effimero disinvolto e superficiale, volteggia saltellando da un luogo all'altro. Lo sguardo invece è sospensione su un evento, include durata e volontà di capire; esplorando i particolari si oppone al visivo per un'attenzione sostenuta che tende alla penetrazione.

Lo sguardo è *poesis*, confronto con i sensi, tentativo di vedere meglio, di capire, dopo una sorpresa, uno spavento, una bellezza, una particolarità qualsiasi che invita all'attenzione. Lo sguardo è un'alterazione dell'esperienza sensibile, un modo di mettere sotto custodia, di far proprio il visivo sottraendolo al suo infinito fluire. Tocca a distanza avendo gli occhi a strumento.<sup>252</sup>

Sartre non può non pensare il rapporto tra soggetti se non nei termini di un conflitto; anche quando, come nell'amore, si sceglie la via dell'incontro e della fusione, sempre impossibile e destinata al fallimento, ciò che ci muove è il desiderio di impossessarsi dell'altro, di fagocitarlo. Ecco quindi che l'analisi che l'analisi fenomenologica sartriana, portata alle estreme conseguenze, in una degenerazione che diviene specchio della morte, dell'amore e della solitudine, è l'inevitabile fondamento teorico sul quale si dipanano le vicende tanto di *Guilty of Romance* quanto di *Trouble every day*.

Inevitabile quindi che, in entrambe le pellicole, seppur in maniera diversa, la possessione carnale sia totalizzante e l'istinto incontrollabile. L'antropofagia nel film della Denis non è che il riflesso dell'impossibilità

---

<sup>251</sup> Le Breton, *Il sapore del mondo*, 47-48.

<sup>252</sup> *Ibidem*.

dell'amore di realizzarsi, il tentativo disperato e carnale di «assimilare la coscienza dell'altro per mezzo della mia oggettività per lui»<sup>253</sup>.

Ecco che, in una splendida e delicatissima sequenza, vediamo Corè, dopo aver appena ucciso, scendere le scale con angelica grazia, passi lenti, incerti e sguardo smarrito, e sangue, tanto sangue, su ogni centimetro del corpo. Corè ha bisogno. Avverte l'assenza; la sua carne è in continua ricerca di contatto umano, possiede e assorbe, divora letteralmente e danza appagata da una conquista che presto risulterà inadeguata, insufficiente. Ma il corpo di Corè è il riflesso di una mente. Di una malattia che la rende diversa, inaccettabile, pericolosa, sola. C'è chi si prende cura di lei, ma le distanze sono incolmabili, i vuoti dolorosi, le necessità incontenibili; ed allora non resta che chiudersi, rendere la propria materia inconsistente, trasparente e impermeabile; vivere la propria vita in attesa della sua conclusione. Il rapporto sessuale diventa momento di condivisione assoluta; Corè cerca di assorbire i suoi partner, di sentire la loro vita pulsare nel suo petto, nella sua bocca, nelle mani forti e nodose a cui si concede, ma loro se ne vanno, inevitabilmente spirano.

La morte segna nuovamente le distanze ed i confini, rende la solitudine sempre più difficile da sopportare. Nelle uniche parole che pronuncia, sembra anche lei avere il desiderio di morire, ma non è il senso di colpa o di impotenza verso il proprio istinto, la propria malattia a sfibrare la sua anima, quanto un desiderio che appartiene inconsciamente ad ogni essere umano ma che lei sola riesce a manifestare, in quanto assolutamente inaccettabile: divorare, atto supremo di possessione, apice di un orgasmo altrimenti incompleto, interrotto.

Nel cannibalismo così rappresentato quindi non si celerebbe altro che la volontà dell'amante di impadronirsi della coscienza dell'amato per riprendersi dal suo essere-oggettivo non fondato da sé ma dallo sguardo dell'altro. «L'amante non desidera di possedere l'amata come si possiede una cosa [...] vuole possedere una libertà come libertà»<sup>254</sup>, vuole che l'amata delimiti da sé la sua libertà, trovando questo limite nell'esistenza dell'amante

---

<sup>253</sup> Sartre, *L'essere e il nulla*, 465.

<sup>254</sup> *Ivi* 450.

che dovrebbe rappresentare per lei tutto il mondo. Ecco che l'antropofagia erotica diviene l'atto supremo e tragico di una comunione che il solo rapporto sessuale lascerebbe altrimenti mutilata, relegata a un momento non perpetrabile nel tempo.

Interamente giocata sugli irreversibili processi neurologici attivati dai farmaci vegetali, la vicenda di Coré e Shane (i due soli individui che si indovina averli sperimentati personalmente) si sviluppa secondo un movimento sinuoso e avvolgente. Vittime parzialmente inconsapevoli della spregiudicatezza scientifica di Léo, i due protagonisti vivono nel loro cervello e sulla loro pelle la trasformazione scatenata dall'assunzione delle sostanze estratte dalle piante amazzoniche: lei ad uno stadio così avanzato da costringere il marito a tenerla in casa a porte inchiodate, lui cercando di controllare la pressione della libido a colpi di sedativi (il che lo riduce a uno stato prossimo alla catatonia). Emblematico il trattamento che la regista riserva al personaggio interpretato da Béatrice Dalle: Coré è rappresentata come una pianta carnivora che spalanca le sue invitanti foglie per attrarre la preda e intrappolarla micidialmente.

L'intuizione risulta di una forza sconvolgente poiché realizzata senza calcare la mano e senza sottolineature didascaliche: totalmente muta, la tecnica di attrazione della donna è interamente a carico degli stimoli visivi, olfattivi e tattili, sprigionando un'intensità algida che si discosta sia dalla seduzione umana che dal magnetismo animale assumendo le caratteristiche proprie di un puro meccanismo vegetale. Un simile processo degenerativo coinvolge lentamente ma inesorabilmente anche Shane che, tra una digradante afasia e un insostenibile disagio negli ambienti antropizzati, sviluppa pratiche di corteggiamento analogamente basate sul tatto e l'olfatto.

Ma l'elemento vegetale non si insinua solo nella carne, affligge inevitabilmente anche la città la quale subisce un'affine trasfigurazione fitomorfa perché «il corpo è misura del mondo [...]». A ogni istante, attraverso il suo corpo, l'individuo interpreta l'ambiente che lo circonda e agisce su di esso in funzione degli orientamenti interiorizzati»<sup>255</sup>.

---

<sup>255</sup> Le Breton, *Il sapore del mondo*, 6.

Parigi non viene qui presentata nei suoi scorci romantici del centro né nei suoi agglomerati di cemento della *banlieue* (pur comparando nel film gli uni e gli altri), ma è filtrata da uno sguardo che la riteritorializza in foresta vivente, solcata dalle acque gorgoglianti del fiume e striata da una graffiante trama di alberi e fogliame che la puntellano ostinatamente. Memorabile in questo senso la scena in cui Shane, lasciata la moglie a piangere in albergo, vaga allucinato per una Parigi notturna, spettrale e senza fascino, anonima e incomprensibile, una città in cui il fattore antropico ha solo il fascino della rovina: una traccia residuale e lontana di un passato che si fa a ogni momento più obnubilato, esattamente come l'umanità di Shane.

Completamente diversa invece la rappresentazione della città che ci viene data in *Guilty of romance* da Sono Sion: una Tokyo cupa, a tratti fetida, che pare rigurgitata da un romanzo *hard boiled* di Raymond Chandler o Dashiell Hammett, spesso bagnata da una pioggia incessante e screziata dalle graffianti luci al neon di Kabukichō. A questo quadro a tinte fosche si sovrappone l'elemento onirico-surreale che, oltre ai personaggi – Karuo che con bizzarri giochi di prestigio seduce Izumi prima di sottoporla a un umiliante e degradante rapporto sessuale – contamina come un morbo anche la metropoli, esattamente come succede alla Città del Messico di Alejandro Jodorowsky in *Santa Sangre* (1994). Di nuovo la città è il riflesso di un'interiorità disturbata che passa attraverso la carne; lo spazio individuale del corpo e quello sociale della megalopoli si incontrano in un disturbante rimodellarsi reciproco.

D'altronde vari sono i punti di raccordo tra Sono e il regista cileno; in entrambi infatti, religione, comunità e famiglia divengono il pretesto da cui si dipana il vasto, ipertrofico tessuto immaginale e immaginifico che costituisce quasi l'intero corpo del film – il fascino di *Guilty of Romance*, come quello di molte pellicole di Jodorowsky, non sta né nella psicologia dei personaggi, segnata da contraddizioni imputabili più a incertezze nella sceneggiatura che non a ragioni caratteriali, né nell'assunto narrativo, ma nella messa in scena registica e nella conturbante rappresentazione del lato più oscuro della psiche umana – che diviene apoteosi del nero favoloso. Le sovrastrutture sociali, seppur continuamente criticate, sono quasi trascese, è lo stare al mondo come

male, come verifica di una perdita, il vero morbo. Su questa via Sono sembra portare a estreme conseguenze l'assunto bretoniano del mondo quale malignità bagnata da una luce tetra.

È così nella conclusione di *Guilty of romance*

in cui più che la responsabilità dei padri (del padre di Mitsuko, professore di letteratura che le ha insegnato la parola, sempre monca, mancante di piena carne, quando invece lei non avrebbe mai “dovuto imparare la parola”, che ora infierisce scandendo la sua natura di parzialità nei tratti di un desiderio sempre inevaso), Sono tende a svelare [...] il *contagio* dell'immaginazione, della letteratura, di quel *Castello* kafkiano che definisce [...] il più in là perenne dell'oggetto del desiderio.<sup>256</sup>

Su questa linea direttrice si muove la perversione mortifera di Mitsuko, tale più che per l'intreccio narrativo, per innata e ontologica pulsione, a cui lei non può fare a meno di votarsi sperimentando sul suo corpo la tragedia delle parole, sempre mutilate, monche, prive di carne e di forza efficiente.

Eppure, *Guilty of romance* è anche un film sull'impossibilità dell'amore, sulle sue pulsioni indicibili frutto del rimosso di personalità instabili e alienate.

Ognuno di noi è seguito da un'Ombra e, meno questa è incorporata nella vita conscia dell'individuo, tanto più è nera e densa. Se un'inferiorità è conscia si ha sempre la possibilità di correggerla...Ma se è rimossa e isolata dalla coscienza, essa non viene mai corretta. Sussiste allora inoltre il pericolo che in un momento di disattenzione erompa improvvisamente.<sup>257</sup>

Ed è esattamente quello che succede ai personaggi dei film di Sono, calati in indicibili e depravati orrori.

Tuttavia se, come spiega Noël Carrol<sup>258</sup>, la messa in scena dell'orrore crea in chi ne fruisce un sentimento disturbante di repulsione nei confronti di qualcosa che viene percepito come impuro in quanto contravviene agli schemi e alle categorizzazioni culturali, nei film di Sono, la presenza di un mondo

---

<sup>256</sup> Abiusi, “In nomine corporis”, 81.

<sup>257</sup> Carl G. Jung, *Psicologia dell'inconscio*, (Turin: Bollati Boringhieri 2012), 89.

<sup>258</sup> Noël Carrol, “The nature of horror”, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, XLVI, 1987, 1, 51-59.



ribaltato *a priori* genera una percezione discordante, accresciuta dall'assenza di un personaggio positivo di riferimento che determina la mancanza di un appiglio e il conseguente spaesamento dello spettatore.

È il concetto stesso di mostro, in quanto violazione della natura e ammonimento soprannaturale, a essere messo in crisi. Nel cinema di Sono infatti, si assiste a un invito emotivamente partecipativo nei confronti del personaggio mostruoso a cui si associa un piacere morboso e *voyeuristico* per il suo agire; in queste scene, quasi come contrappunto metafilmico e metafora dello spettatore, vi è quasi sempre un testimone, un Altro, che assiste in modo euforico all'evento repulsivo. In quest'ottica va letta anche la rappresentazione dei corpi mutilati, esibiti con un gusto *gore* che non lesina sangue, interiora e ossa, lasciando emergere un piacere per l'esibizione delle viscere del corpo e la sua mutilazione che dà vita a un degrado materiale corrispondente al decadimento morale dei suoi personaggi.

E al sangue e alla violenza si mescola costantemente una pulsione sessuale repressa insoddisfatta, come quella di Izumi, prigioniera di una casa delle bambole la cui unica possibilità di fuga sarà quella di una discesa negli inferi della depravazione, di una sessualità malata che troppo a lungo è stata repressa.

Non è un caso allora che a differenza di molti cineasti *horror* contemporanei, quali ad esempio Shimizu, in Sono l'elemento soprannaturale e fantastico risulti pressoché assente. Il diverso è accanto a noi, non vi sono fantasmi o spiriti vendicativi, ma personalità deviate, irrimediabilmente guastate, che trasmettono al prossimo la loro corruzione.

Dove Kurosawa descrive cupamente la scissione dell'Io e dell'identità, in Sono lo stesso discorso si esprime su un piano più ilare, irriverente, quasi sovversivo; o ancora, quando Miike tratteggia accuratamente il dolore e la violenza attuati o subiti dall'individuo, legandoli spesso a un trauma del passato, Sono affronta lo stesso problema

evitando però di ricorrere a una motivazione e accentuando, invece, la gratuità e imprevedibilità dell'evento.<sup>259</sup>

I personaggi del regista nipponico sono sempre identità tormentate o in bilico, ci appaiono spaesati, vittime di eventi ineluttabili e gettati in situazioni di cui hanno orrore, ma che non sono in grado di capire perché fondamentalmente incapaci di comprendere e accettare se stessi; come Izumi, la cui lotta tra i suoi desideri, le sue pulsioni sessuali e il suo ruolo di moglie devota diviene anche rappresentazione di quel conflitto interiore tra *ninjo* (人情) e *giri* (義理) che permea la cultura giapponese. È una donna spezzata, la cui relazione matrimoniale completamente svuotata di senso si esaurisce nell'adornamento e nella cura del focolare domestico, spingendola alla ricerca di un'identità propria, che si deve scoprire al di fuori del contesto nocivo di appartenenza in cui regnano il distacco, l'anomia, l'egoismo e l'ipocrisia. Tale ricerca non può tuttavia che approdare a universi degradati e degradanti che la caleranno in un inferno ancora peggiore.

Sono rappresenta in questo modo «l'ossessione della società giapponese per il predominio del collettivo sull'individuale, per quella logica di sacrificio del singolo in rapporto al gruppo, per l'importanza che assume il senso di appartenenza a un'entità che ti è superiore e ti fa suo»<sup>260</sup>. Nei patimenti dei protagonisti sembra delinarsi in chiave contemporanea quel conflitto tra *kokutai* (国体) e *nikutai* (肉体) sviluppatosi tanto a partire dalla letteratura giapponese del secondo dopoguerra, con autori come Tamura Taijiro, Noma Hiroshi e Sakaguchi Ango, quanto dalla danza *butō* (舞踏).

Kokutai era sinonimo di governo ma era anche un sistema onnipotente di immagini che, anche se sommerso, persisteva nella società politica del dopoguerra, ancora in risonanza con sfumature mistiche e spirituali. Questa forza normalizzante che era (ed è) il kokutai fu stabilita di fronte e

---

<sup>259</sup> Luca Calderini, "Il terzo sguardo: perversioni, scarti e sentiment dell'orrore", ed. D. Tomasi e F. Piccolo, *Il signore del caos Sono Sion*, 62.

<sup>260</sup> Dario Tomasi, *Mi chiamo Sono ma...*, ed. D. Tomasi e F. Piccolo, *Il signore del caos Sono Sion*, 26.

opposta al singolo corpo, che fu severamente punito per qualsiasi dissenso.<sup>261</sup>

Il *nikutai* diviene allora un atto di resistenza, il “corpo di carne e muscoli”, corpo desiderante che risuona della vitalità individuale e racchiude in sé la storia e le esperienze della persona.

Ecco perché la ricerca della propria identità si deforma, subisce quella torsione malata che la trasforma in annullamento di se stessi come testimoniano le immagini conclusive di *Guilty of romance*, araldo di quell’opprimente senso di disperazione che connota tutto il cinema di Sono, dove Izumi, diventata ormai nient’altro che una prostituta, svende se stessa e il proprio corpo. La liberazione delle proprie pulsioni e della propria sessualità divengono il riflesso dell’insensatezza dell’esistenza, di un destino tragico alla cui *peripeteia* non segue alcuna catarsi.

È esattamente il contrario di quanto avviene nella rappresentazione della perversione sessuale nel giustamente pluripremiato *A snake of June* (六月の蛇 2002) di Tsukamoto. Il film, scandito da una pioggia continua e filtrato dalle tinte bluastre di un bianco e nero angosciante, è tutto giocato sulla distanza, distanza che Rinko mette tra il suo corpo e quello degli altri.

Ogni contatto è mitigato da uno strumento: prima il telefono con cui Rinko si occupa di arginare il disagio mentale delle persone, poi l’auricolare del cellulare e il telecomando di un vibratore. Persino col marito le distanze sono infinite, tra i loro corpi che non si toccano mai si interpone un abisso e, in questo spazio immenso, si insinua un fotografo, come il serpente che si insinua nella coppia per eccellenza, quella dei nostri progenitori.

Iguchi striscia nella vita di Rinko, la ama con l’obiettivo, ne scalfisce il corpo e annulla le distanze. «Non ti dico di fare sesso, ti dico di fare ciò che

---

<sup>261</sup> « kokutai was synonymous with the government but it was also an all-pervasive system of imagery that, even if submerged, persisted in postwar political society, still resonant with mystical, spiritual overtones. This normalizing force that was (and is) the kokutai was established vis-à-vis and opposed to the individual body, which was severely punished for any dissen» [Douglas N. Slaymaker, *The Body in Postwar Japanese Fiction* (London and New York: RoutledgeCurzon 2004), 12].

vuoi» le dice ricattandola e lei, sottomessa e umiliata, si cambia nei bagni di un grande magazzino per poi uscire con una minigonna così corta da esibire il suo corpo al mondo. La sensualità di Rinko si dispiega agli occhi degli altri, i loro sguardi invadono il suo corpo, lo violano. La sua figura, che tanto fa per passare inosservata, che trova lo spazio di visibilità e sensualità solo nei momenti intimi, si trova gettata nella folla di un grande magazzino.

In uno splendido gioco di rispecchiamento, lo sguardo del mondo su di lei si fa accecante, al punto che Rinko si vede costretta a indossare gli occhiali da sole – infatti quando per un breve istante vediamo attraverso i suoi occhi, tutto ci appare sfumato, la luce si fa abbagliante e i contorni perdono di consistenza.

In realtà Iguchi è il carnefice che si trasforma in salvatore. Se gli occhi del mondo sono invadenti, imbarazzanti al punto che la fanno sentire a disagio, lo sguardo di Iguchi, filtrato dall'obiettivo della macchina fotografica, è caldo, vibrante, amoroso, le entra dentro al punto che lui riesce a vedere il cancro crescere dentro di lei.

Attraverso di lui, lei si conosce, annulla le distanze, almeno con se stessa, scopre il suo mondo interiore, il sesso, il desiderio di essere guardata, il rancore e la malattia. Il bene e il male, tutta la vita che lei teneva a distanza per garantirsi un'esistenza algida e sicura, irrompe a getti, la devasta; ma ora Rinko riesce ad accettarla. Il suo rifiuto di curarsi non è un radicale atto di nichilismo, diventa anzi sintomo di un desiderio di pienezza, di una volontà di vivere nel bene e nel male. «Rinko ha capito dalla sua malattia, dalla sua *ferita* (Mottana 1998), che la vita va accettata pienamente così come lei accetta pienamente l'acqua di pioggia che la ricopre, così come si spoglia e diventa bellissima e luminosa, così come accetta il cancro che morde da dentro la carne. Perde tutto e prende tutto».<sup>262</sup>

---

<sup>262</sup> F. Antonacci, «Lo sguardo del serpente», in *Terra e acqua. Schermi immaginali*, ed. F. Antonacci, (Milan: Edizioni Mimesis, 2007), 47.



*Figura 23 Tetsuo (1989) - Shinya Tsukamoto*



*Figura 24 Crash (1994) - David Cronenberg*



*Figura 25 eXistenz (1999) - David Cronenberg*



*Figura 26 Nightmare Detective (2006) - Shinya Tsukamoto*





*Figura 27 Vital (2004) - Shinya Tsukamoto*



*Figura 28 Trouble Everyday (2001) - Clarie Denis*



*Figura 29 Guilty of Romance (2012) – Sion Sono*



*Figura 30 A Snake of June (2002) - Shinya Tsukamoto*





## Bibliografia

Antonacci, F., *Terra e acqua. Schermi immaginali* (Milan: Edizioni Mimesis, 2007).

Arendt, H., *Vita activa* (Milan: Bompiani 2017).

Attali, J., *Chemins de sagesse: traité du labyrinths*, (Paris: Fayard 1996)

Augé, M., *Tra i confini* (Milan: Bruno Mondadori 2007).

Ballard, J.G., *Crash* (Milan: Feltrinelli 2009).

Ballard, J. G., *Re-Search* (Milan: ShaKe, 1994).

Ballard, J. G., *Visioni* (Milan: Shake 2008).

Balsas, C., "Japanese shopping arcades, pinpointing vivacity amidst obsolescence", *The Town Planning Review* 87, no. 2 (2016).

Banham, R., *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies* (Baltimore: Penguin 1973).

Barthes, R., *L'Empire des signes*, trans. Marco Vellora, *L'impero dei segni* (Torino: Einaudi 1984).

Bataille, G., *Erotism, Death and Sensuality* (San Francisco: City Lights Books 1986).

Baudrillard, J., *Simulacri e simulazioni* (Rome: Pgreco 2008).

Baudrillard, J., *Cyberfilosofia* (Milan: Mimesis 2010).

Bauman, Z., *Il disagio della postmodernità* (Bari: Laterza 2018).

Bauman, Z., *Modernità liquida* (Bari: Laterza 2011).

Benevolo, L., *La fine della città* (Bari: Laterza 2011).

Benevolo, L., *Storia della città* (Bari: Laterza 1975).

Benjamin, W., *Angelus Novus-saggi e frammenti*, (Turin: Einaudi 1976).

Benjamin, W., *I «passages» di Parigi* (Turin: Einaudi 2002).

Berque, A., "Areolar and Linear Trends in Territorial Systems", *The Science Reports of Tohoku University*, 7<sup>th</sup> series, *Geography* 25, no. 2 (1975).

Berque, A., *Du gest à la cité*, (Paris: Gallimard 1993).

Berque, A., *Vivre l'espace au Japon* (Paris: Presses Universitaires de France 1982).

Bettelheim, B., *The Empty Fortress: Infantile Autism and the Birth of the Self* (New York: Free Press 1967).

Bukatman, S., *Terminal Identity* (Durham and London: Duke University Press 1993).

Burroughs, W. S., *The Ticket That Exploded*, trans. it. A. Tanzi, *Il biglietto che esplose* (Milan: Adelphi 2009).

Caillois R. (1935). "Mimicry and the Legendary Psychastenia". in *The Edge of Surrealism. A Roger Caillois Reader* (Durham and London: Duke University 2003).

Cairncross, F., *La fine delle distanze. Opportunità e sfide di un mondo senza barriere* (Milano: EGEA 2002)

Calabrese, F., Smoreda, Z., Blondel, V. D., Ratti, C., "Interplay Between Telecommunications and Face-To-Face Interactions. A Study Using Mobile Phone Data", in *PLoS ONE* 6, n. 7, 2011.

Carrol, N., "The nature of horror", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, XLVI, 1987, 1.

Casari, M., (ed.), *Culture del Giappone contemporaneo* (Latina: Tunuè 2011).

Castells, M., *The Rise of the Network Society* (1996), trad. it. et. al., *La nascita della società in rete* (Milano: EGEA 2002).

Caterini, G., *Japan Horror, il cinema dell'orrore giapponese* (Latina: Tunuè 2010).

Chun, W. H. K., *Control and freedom: power and paranoia in the age of fiber optics* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press: 2006).

- Costantino, J., “Città del dolore”, *Rifrazioni dal cinema all’oltre* IV, no. 9 (2012).
- Costello, J., *Tutti i film di David Cronenberg* (Turin: Edizioni Lindau 2001).
- de Beauvoir, S., *La terza età* (Torino: Einaudi 2002).
- De Sanctis, F., *Lezioni e saggi su Dante* (Turin: Einaudi 2000).
- Deleuze, G., Guattari, F., *Mille plateaux* (Paris: Les Editions de Minuit 1980).
- Divall, C., Bond, W., (ed.), *Suburbanizing the Masses. Public Transport and Urban Development in Historical Perspective* (New York: Routledge 2018).
- Dorfles, G., *L’intervallo perduto* (Milan: Skira 2012).
- Duque, F., *Sull’abitare la terra. Ambiente, umanismo, città* (Bergamo: Moretti e Vitali 2007).
- Duque, F., *Contro l’umanismo* (Rome: Inschibboleth 2014).
- Falqui, L., *Forme e materiali della città fantastica* (Milan: Franco Angeli 2014).
- Foucault, M., *Il corpo, luogo di utopia* (Roma: Nottetempo 2008).
- Foucault, M., *Spazi altri* (Milan: Mimesis 2002).
- Galati, D., *Prispettive sulle emozioni e teorie del soggetto* (Torino: Bollati Boringhieri 2002).
- Galliano, L, (ed.), *Ma. La sensibilità estetica giapponese* (Torino: Angolo Manzoni 2004).
- Gavazzi, I., *Il vampiresco. Percorsi nel brutto* (Milan: Mimesis 2005).
- Ghilardi, M., *Arte e pensiero in Giappone. Corpo, immagine, gesto* (Milan: Mimesis 2011).
- Ghilardi, M., *L’estetica giapponese moderna* (Brescia: Morcelliana 2016).
- Gibson, W., “My Own Private Tokyo”, *Wired*, January 9th, 2001, <https://www.wired.com/2001/09/gibson/>.

- Goffman, E., *Stigma. L'identità negata* (Verona: Ombre Corte 2003).
- Gresleri, G., Gresleri, G., (ed.), *Kenzo Tange e l'utopia di Bologna* (Bologna: Bononia University Press 2006).
- Griffero, T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali* (Bari: Laterza 2010).
- Gittings, J., *The Changing Face of China*, Oxford (Oxford: University Press 2005)
- Haraway, D. J., *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo* (Milan: Feltrinelli 1995).
- Hasse, J. A., *Die wunden der stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte* (Wien: Passagen 2000).
- Hegel, G. W. F., *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, trans. it G. Calogero e C. Fatta, *Lezioni di filosofia della storia* (Firenze: La Nuova Italia 1941).
- Heidegger, M., *Holzwege. Sentieri erranti nella selva* (Milan: Bompiani 2002).
- Heidegger, M., *L'origine dell'opera d'arte* (Milan: Marinotti 2000).
- Hendry, J., (ed.), *Interpreting Japanese Society Interpreting Japanese Society* (New York: Routledge 1998), (New York: Routledge 1998).
- Igarashi, T., (ed.), *Japan Towards Totalscape* (Rotterdam: NAI publishers 2000).
- Ingold, T., *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. (London: Routledge 2000).
- Isomura, E., "Daitoshi ni okeru chiiki no kōzō no bunseki", *Toshi Mondai* 46, no 2 (1955).
- Isozaki, A., "Città e architettura come rovina", in *Casabella* 608-609 (1994).
- Ito, T., "Mediatheque of Sendai", in R. White, H. Kobayashi, (ed.), *Toyo Ito* (Cambridge, MA: Harvard University Press 2002).

Jinnai, H., *Tokyo: A Spatial Anthropology* (Berkeley: University of California Press 1995).

Jung, C. G., *Psicologia dell'inconscio*, (Turin: Bollati Boringhieri 2012).

Kafū, N., *Al giardino delle peonie e altri racconti* (Venezia: Marsilio 1989).

Kant, I., *Kritik der Urteilskraft* (1790), trans. it. A. Gargiulo, *Critica del Giudizio* (Bari: Laterza 1989).

Khanna, P., *Connectography* (Rome: Fazi Editore 2016).

Kerr, A., *Utsukushiki nippon no zanzō*, trans. it. Roberta Ritrovato, *La bellezza del Giappone segreto* (Torino: EDT 2015).

Knight, R. V., Gappert, G., (ed.), *Cities in a Global Societies* (Newbury Park, California: Sage Publications 1989).

Koolhaas, R., *The Generic City* (New York: Monacelli Press 1995).

Kurzweil, R., *La Singolarità è vicina* (Sant'Arcangelo di Romagna, RN: Maggioli 2014).

La Cecla, F., *Contro l'urbanistica* (Turin: Einaudi 2015).

LaVelle, G., *Bodybuilding: Tracing the Evolution of the Ultimate Physique* (Sandy, Utah: Aardvark Global Publishing 2011).

Le Breton, D., "Immaginari della fine del corpo", *Aut Aut* 330, aprile-giugno (2006).

Le Breton, D., *Antropologia del corpo e modernità* (Milan: Giuffrè Editore 2007).

Le Breton, D., *Il sapore del mondo*, (Milan: Raffaello Cortina Editore 2007).

Lefebvre, H., *La Révolution urbaine* (1970), trad. it. et. al., *La rivoluzione urbana* (Roma: Armando Editore 1973).

Lefebvre, H., *La Production de l'espace* (1974), trad. it. et. al., *La produzione dello spazio* (Roma: Pi Greco 2018).

Leroi-Gourhan, A., *Il gesto e la parola* (Torino: Einaudi 1977).

- Lévy, P., *Il virtuale* (Milano: Raffaello Cortina 1997).
- Maldonado, T., *Reale e virtuale* (Milano: Feltrinelli 1999).
- Mallgrave, H. F., *L'empatia degli spazi* (Milano: Raffaello Cortina Editore 2015).
- Massumi, B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. (Durham, North Carolina: Duke University Press 2002).
- Mumford, L., *The City in History: Its Origins, Its Transformations, and Its Prospects* (New York: MJF Books 1989).
- Marchi, M., *Metropoli asiatiche in trasformazione* (Roma: Carocci 2008).
- Marchi, M., (ed.), *Città dell'Asia. Ricerche geografiche e storico-culturali* (Bologna: Bononia University Press 2017).
- Marilyn Ivy, *Discours of the Vanishing. Modernity, Phantasm, Japan* (Chicago: The University of Chicago Press 1995).
- Mehta, G., MacDonald, D., *New Japanese Architecture*, (Hong Kong: Periplus Editions 2011).
- Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*, trans. it. A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione* (Milan: Bompiani 2003).
- Merleau-Ponty, M., *Le visible et l'invisible*, trans. it. A. Bonomi, *Il visibile e l'invisibile* (Milan: Bompiani 2003).
- Milani, R., *L'arte della città* (Bologna: il Mulino 2015).
- Milani, R., "La città e il cinema: fisionomia dell'emozione", *Rifrazioni dal cinema all'oltre IV*, no. 9 (2012).
- Milani, R., *Le categorie estetiche* (Parma: Pratiche Editrice 1991).
- Mitchell, W., *E-topia* (Cambridge: MIT Press 1999).
- MMF (MORI MEMORIAL FOUNDATION), *City and Lifestyle Related Research, An Overview of Traditional Japanese Shopping Streets 'Shōten-gai'* (Tokyo: MMF 2008).

- Nakamura, S., (ed.), *Gendai goraku no kōzō* (Tokyo: Bunwa Shōbo 1973).
- Nara, H., *The Structure of Detachment: The Aesthetic Vision of Kuki Shuzo*, (Honolulu: University of Hawai'i Press: 1997).
- Nietzsche, F., *Aurora*, trans. it. F. Masini, M. Montanari in *Opere complete*. Vol. 5/1 (Milan: Adelphi 1964).
- Norio, A., *Kyōkai no hassei* (Tokyo: Kodansha Gakujutsu Bunko 2002).
- Nuvolati, G., *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita* (Firenze: Firenze UP 2013).
- Nuvolati, G., *Interstizi della città. Rifugi del vivere quotidiano* (Bergamo: Moretti e Vitali 2019).
- O'Connell, M., *Essere macchina* (Turin: Adelphi 2018).
- Ono, S., *Nihongo Wo Sakanoboru* (Tokyo: Iwanami Shinsho 1974).
- Pallasmaa, J., *The eyes of the skin. Architecture and the Senses* (Chichester: John Wiley & Sons 2005).
- Perniola, M., *Il Sex appeal dell'inorganico* (Turin, Einaudi 1994).
- Poe, E. A., *L'uomo della folla*, in T. Pisanti (a cura di), *Tutti i racconti, le poesie e «Gordon Pym»* (Roma: Newton Compton 2014).
- Ratti, C., *The City of Tomorrow* (New Haven and London: Yale University Press 2017).
- Raveri, M., *Il pensiero giapponese classico* (Turin: Einaudi 2014).
- Ricca, L., *Dalla città celeste al labirinto metropolitano* (Imola: La Mandragora 2012).
- Ricca, L., *La tradizione estetica giapponese* (Roma: Carocci 2015).
- Ricca, L., (ed.), *Sguardi sulle città in trasformazione* (Imola: La Mandragora 2012).
- Ricci, S. X., *David Cronenberg, Umano e post-umano, appunti sul cinema di David Cronenberg* (Roma: Sovera Edizioni 2012).



- Riedel, I., *Forme*, (Como: Red 1996).
- Rykwert, J., *La seduzione del luogo. Storia e futuro della città* (Torino: Einaudi 2008).
- Rosenkranz, K., *Aesthetik des Hässlichen*, trans. it. S. Barbera, *Estetica del brutto* (Palermo: Aesthetica Edizioni 2015).
- Sassen, S., *La città nell'economia globale* (Bologna: il Mulino 2010).
- Sacchi, L., *Tokyo-to* (Milan: Skira, 2004).
- Sartre, J. P., *L'essere e il nulla*, (Milan: Il Saggiatore 2008).
- Screech, T., *The Western Scientific Gaze and Popular Imagery in Late Edo Japan: The Lens Within the Heart* (New York: Cambridge University Press 1996).
- Scrolavezza, P., "Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo", *Cinergie*, no. 2 (2012), <http://www.cinergie.it/?p=1518>.
- Shirley, F., (ed.), *Literary theories in praxis*, (Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1987).
- Shusterman, R., *Coscienza del corpo: la filosofia come arte di vivere la somaestetica* (Milano: Marinotti 2013),
- Simmel, G., *Die Großstädte und das Geistesleben* (1903), trad. it. et. al., *Le metropoli e la vita dello spirito* (Roma: Arnaldo Editore 1996).
- Soja, E. W., *Dopo la metropoli. Per una critica della geografia urbana e regionale* (Granarolo dell'Emilia: Patron Editore, 2007).
- Stazio, M., *L'essenziale è invisibile agli occhi* (Milan: Franco Angeli 2012).
- Tamura, R., *The four thousand days and night* (Tokyo: Shogen Sha 1956).
- Tamagawa, H., *Sustainable Cities, Japanese Perspectives on Physical and Social Structures* (Tokyo: United Nations University Press 2006).
- Tavani, E., (ed.), *Selfie & Co.* (Milan: Guerini Scinetifica 2016).

Terrosi, R., "Tokaido giga-city. Il Giappone tra post-città e CPS society", *Alfabeta* 2, November 11, 2018, <https://www.alfabeta2.it/2018/11/11/tokaido-giga-city-il-giappone-tra-post-citta-e-cps-society/>.

Tomasi, D., Piccolo, F., (ed.), *Il signore del caos Sono Sion*, (Bari: Caratteri Mobili 2013).

Tradits, M., Tkahashi, N., Lagré, S., Akita, H., *Tokyo. Ritratto di una città* (Bologna: Odoia 2018).

Trione, V., *Effetto città. Arte, cinema, modernità* (Milan: Bompiani 2014).

Watsuhi, T., *Fūdo: ningen kōsatsu* (Tokyo: Iwanamishoten 2010).

Wiener, N., *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine* (Cambridge, MA: The MIT Press 1948),

Wölfflin, H., *Prologomena zu einer Psychologie der Architektur* (1898), trad. it. et. al., *Psicologia dell'architettura* (Milano: Franco Angeli 2010).

Yeats, W. B., *The Tower* (1928), trad. it. A. Marianni, *La Torre* (Bologna: BUR 1995).

Zane, F., Zane, C., *The Zane Way to a Beautiful Body Through Weight Training for Men and Women* (New York: Simon & Schuster 1979).

